PER LA TUA CONSOLE

LA RIVISTA DEI VIDEOGIOCHI

GAME POWER

24

Lire 5.000

GAME help

STREET FIGHTER TURBO 2
MORTAL KOMBAT
STREETS OF RAGE 2

2

IL SECONDO INSERTO DA STACCARE E CONSERVARE! 32 PAGINE DI MAPPE E SOLUZIONI E IN PIÚ IL COFANETTO RACCOGLITORE!

• NINTENDO • GAME BOY • SEGA • MEGADRIVE • GAME GEAR • SUPER NINTENDO • LYNX • PC ENGINE • NEO GEO

ETERNAL CHAMPIONS

IL PICCHIADURO PIÚ DURO DEL MOMENTO, MA SARÁ UN PREGIO?

CLAY FIGHTER

AVETE MAI PROVATO CON LA PLASTILINA?

TMNT TOURNAMENT FIGHTER

I GUSCI ALLA RISCOSSA!

FATAL FURY 2

LA FURIA RADDOPPIA

EMPIRE STRIKES BACK • SONIC PINBALL • STAR WARS • ROLLING THUNDER 3 • ACTRAISER 2 • ROBOCOD • TOP GEAR 2 • JUNGLE BOOK • CASTLE QUEST • ZOMBIES GAUNTLET • JOHN MADDEN '94 • ALESTE • JURASSIC PARK • SUZUKY 8 HOURS • FLASHBACK • SUNSET RIDERS • OUT TO LUNCH

Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70

GET READY!

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA - TELEFONO 051/6446994 - 6446996

SUPER NINTENDO

ACTRAISER 2
ADVENTURE OF DR. FRANKEN
ALADDIN
ARDY LIGHTFOOT
ART OF FIGHTING
BATTLE CARS
BEETHOVEN
CHAMPIONSHIP POOL
CLAY FIGHTER
DAFFY AND MARVIN THE MARTIAN
DENNIS THE MENACE
EQUINOX
FATAL FURY 2
FLASHBACK
FX TRAX
JUNGLE BOX
JURASSIC PARK
LAMBORGHINI
LAST ACTION HERO
LEGEND
LUFIA AND FORTRESS OF DOOM
MEGAMEN X
MORTAL KOMBAT
MR. NUTZ
NBA SHOWDOWN
OKUTO NO KEN 7
PALADIN QUEST
PINK PANTHER
PITFALL HERRY
ROCK' N ROLL RACING
SECRET OF MANA
STREET FIGHTER 2 TURBO
SUNSET RIDERS
SUPER BOMBERMAN + MULTITAP
SUPER EMPIRE STRIKE BACK
SUPER MARIO ALL STAR
T2 JUDGEMENT DAY
TECMO SUPERBOWL
TMNT TOURNAMENT FIGHTER
WIZARD OF OZ
YOUNGH MERLIN

GAME GEAR

BART VS. WORLD
CHUCK ROCK 2
COOL SPOT
ECCO THE DOLPHIN
GLOBAL GLADIATOR
HOOK
INCREDIBLE CRUSH DUMMIES
JUNGLE BOOK
JURASSIC PARK
LAST ACTION HERO
MORTAL KOMBAT
PRINCE OF PERSIA
ROAD RUNNER
ROAD RASH
ROBOCOP
SONIC CHAOS
STAR WARS
SUPER KICK OFF
TAZMANIA
VAMPIRE
WWF WRESTLEMANIA STEEL CAGE

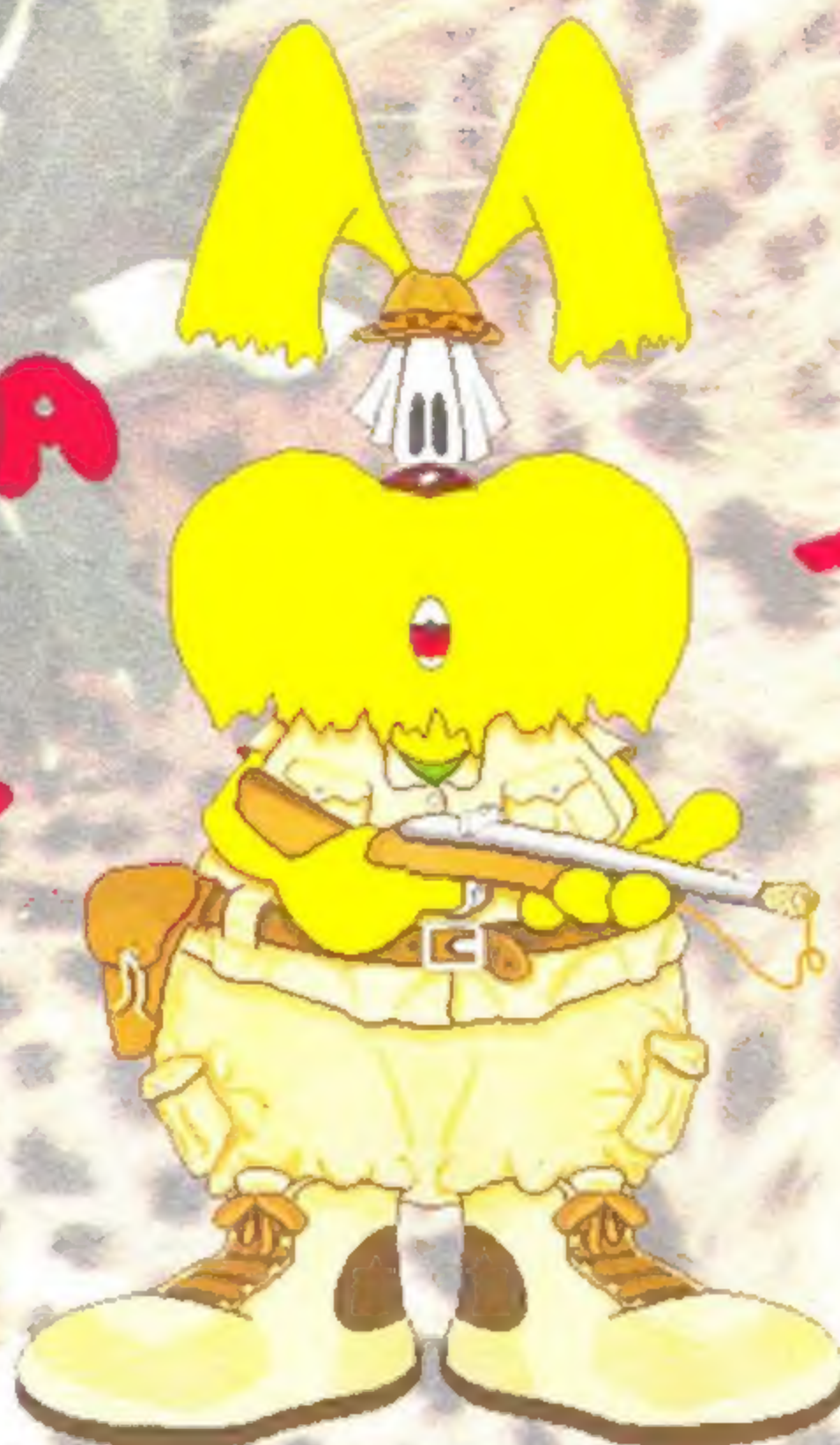
JAGUAR

ALIEN VS PREDATOR
CHECKERED FLAG 2
CLUB DRIVE
CRESCENT GALAXY
DINO DUDE
KASUMI NINJA
RAIDEN
TEMPEST 2000
TINY TOONS

MEGA CD

AMAZING SPIDERMAN
CLIFFHANGER
DRACULA
DRAGON'S LAIR
HOOK
LETAL ENFORCES
MAD DOG MC CREE
MONKEY ISLAND
SONIC CD
TERMINATOR
WWF RAGE IN THE CAGE

MEGA DRIIVE

ALADDIN
ASTERIX
BEAUTY AND THE BEAST
CLIFFHANGER
DRACULA
ECCO THE DOLPHIN
ETERNAL CHAMPION
F1 DOMARK
FIFA INTERNATIONAL SOCCER
FLASHBACK
GENERAL CHAOS
GUNSTAR HEROES
HOOK
JUNGLE STRIKE
JURASSIC PARK
LANDSTOLKER
LAST ACTION HERO
MICRO MACHINE
MIG 29
MORTAL KOMBAT
NHL HOCKEY 94
POPULOUS 2
PUGSY
RANGER-X (EX RANZA)
ROAR OF THE BEAST
RCKET KNIGHT ADVENTURE
SENSIBLE SOCCER
SONIC SPINBALL
STREET FIGHTER 2 C.E.
TECNOCLASH
TINY TOONS
TMNT TUORNAMENT FIGHTER
WIMBLEDON TENNIS

GET READY!

VIA GUIDOTTI, 40/b - 40134 BOLOGNA
VENDITA PER CORRISPONDENZA
TEL. 051/6446994 - 6446996

ORARIO DI APERTURA
Dalle 11 alle 19,30 continuato
Dal LUNEDI' al SABATO

CONDIZIONI DI VENDITA
Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA.
Spedizioni a mezzo posta e corriere espresso

MASSIMO RISPETTO DEI TEMPI DI CONSEGNA CONCORDATI
Tutti i marchi citati sono di esclusiva proprità delle singole Case Produttrici

DISPONIBILI I GIOCHI PER 3DO E PER GAME BOY
ACQUISTO E VENDITA GIOCHI USATI PER SUPER NINTENDO

RICHIEDETE CON IL VOSTRO ORDINE LA FANTASTICA DISCOUNT CARD GET READY

PER RAGIONI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTA LA MERCE DISPONIBILE

FLASHBACK

SONY IMAGESOFT

Bestseller e vincitore di un premio, con grafica Rotoscope e 16 Meg Power, questo gioco ti dà la migliore animazione mai vista in un videogame.

U.S. GOLD

Delphine

IN VENDITA COL MARCHIO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM **16 Meg** power

GAME power

GENNAIO 1994

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile
Autorizzazione Tribunale di Milano
nº 784 del 23/11/91

EDITORE RUMINANTE
STUDIO VIT
via Aosta 2, 20155 MILANO

SEDE DELLA SENSIBILE REDAZIONE
via Aosta 2, 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413
Fax: 02/ 33104726

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ PROGRESSO
L.T. Avant Garde
vle Sarca 47 20125 Milano
Tel: 02/66103223 Fax 02/66105090

SUPER DIRETTORE RESPONSABILE(?)
Riccardo "Rical" Albini

PRODUZIONE SCOORDINATA
Alberto "AlKross" Rosselli

(S)COORDINAMENTO EDITORIALE
Benedetta Torrani

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Franca Badioli, Serena Rubini

CAPO RED/ATTORE
Giorgio "Random" Baratto

LA RED/AZIONE
Andrea "Madoc" Minini, Alex "Dupont" Pasetto, Yuri "Scarlet" Abietti, Paolo "Stylz" Verri, Aida "Heidi" Barassi, Tiziano "Apecar" Toniutti

INCOLLA-BORATORI
Paolo "Vordak" Cupola, Giorgia "Red Fury" Fantin, Fabio "Mystere" Paglianti, Antonio "Log" Logiisci, Claudio "Trust" Tradardi, Massimiliano "Paddy" Sacchi, Derek "Dela" Fuente

GAME OVER FAN CLUB
Zia Marisa, Donald, Iggy Pop, il complessato, Nestore, The Godfather, Callaghan, Frank Zappa, Jimi Hendrix

ART DIRECTOR
Mario Montesano

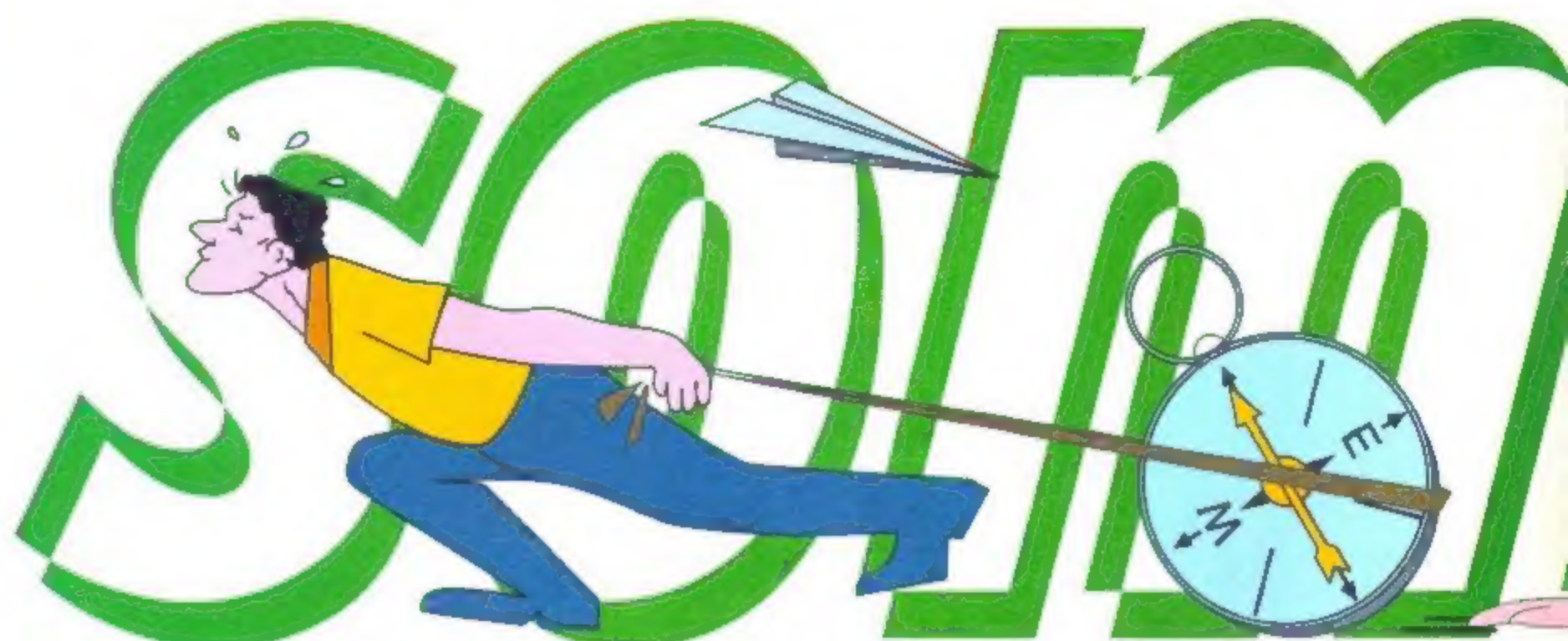
IMPAGINAZIONE ELETTRICA
Jacopo "Anwedi" Villa, Gian Vittorio Pasquale "Boh" Cutri

FOTOCOMPOSIZIONE
Typing (MI)

STAMPA
Valprint s.r.l.
via per S.Maurizio 171 (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI) Tel. 02/66030.1

ARRETRATI
Arretrati: L. 10000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: STUDIO VIT via Aosta 2, 20155 MILANO

ECCO A VOI IL...

News & Anteprime

PADDY C'INTRODUCE NEL MAGICO MONDO DEL FUTURO VIDEOGIOCOSO

PAG. 11

CON IL RACCOGLITORE TROVATE, AL CENTRO DELLA RIVISTA, IL SECONDO INSERTO DEGLI HELP.
QUESTO MESE VI OFFRIAMO: LA SOLUZIONE COMPLETA DI TRE PICCHIADURO RADICALI: STREET FIGHTER 2, MORTAL KOMBAT E STREETS OF RAGE 2, PIU I TRUCCHI A CASO.
CENOBITICO!

JAGUAR

DIRETTAMENTE DAGLI USA LA PRIMA CONSOLE A 64 BIT. L'ATARI TORNA ALL'ATTACCO CON JAGUAR E PADDY HA PROVATO CYBERMORPH, SPARATUTTO A POLIGONI 3D

PAG. 28

I NUMERI 1, 6, 7, 9 di GAME POWER SONO ESAURITI

PAG. 5

NON PAROLE MA OPERE DI BENE...APECAR CONTINUA NEL SUO TENTATIVO DI REDIMERE IL MONDO

L'AP POSTA

CLASSIFICHE
1, 2, 3... TOP CHART!

PAG. 104

CLAY FIGHTER
IL PICCHIADURO PIÙ PAZZO DELLA STORIA!

PAG. 40

STAR WARS
UN'AVVENTURA DA 8 BIT: IL MASTER SYSTEM SIA CON VOI!

PAG. 48

SONIC SPINBALL
IL PORCOSPINO PIÙ VELOCE DEL MONDO TORNA PIÙ IN FORMA CHE MAI!

PAG. 46

TMNT TOURNAMENT FIGHTERS (MD/SNES)
LE NINJA TURTLES SI PICCHIANO SU MD E SNES!

PAG. 62/80

LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

Game Boy
Castle Quest 100
Out to Lunch 57

Game Gear
Cool Spot 84
Aleste 2 94

Master System
Jungle Book 82
Cool Spot 64
Star Wars 48

Mega Drive
Boxing Legend of the Ring 58
Eternal Champions 32
Gauntlet 4 72
John Madden '94 76
Lethal Enforcers 43
MIG 29 50
Rolling Thunder 3 74
Sonic Spinball 46
TMNT Tournament Fighters 62
Treasure Land 96
Zombies 88

Nes
Jurassic Park 86

Super Nintendo
Actraiser 2 60
Captain America 103
Clay Fighter 40
Equinox 70
F1 Redline 90
Fatal Fury 2 53
Flashback 92
Haunting starring Polterguy 66
Sunset Riders 78
Super Empire Strikes Back 37
Suzuka 8 Hours 99
TMNT Tournament Fighters 80
Topgear 2 68

GAME power

L'APPOSTA DI GAME POWER via Aosta 2
20155 Milano Pianeta Terra

**Da questo mese stiamo un po' più larghi in redazione: MBF è definitivamente partito per Atlantide e dubito che bazzicherà ancora da queste parti. Accogliete quindi benevolmente il sottoscritto, nuovo depositario dello scettro epistolare ottenuto ogni mese arrotolando le lettere più' insignificanti. Se volete potete anche spedirmi una bella barra di piombo appuntita così finalmente impaliamo Random davanti al suo Mac per costringerlo a lavorare in modo dignitoso... anche perché Game Power sta crescendo: noi eravamo convinti di avere un target abbastanza definito e invece è già un paio di mesi che siamo invasi da lettere di ventenni e trentenni (!). Tutto questo ci ricorda il periodo intorno al numero 25 di K, ma è un deja vu piacevolissimo e non ci sentiamo per niente anziani, insomma, stiamo bene, mangiamo, beviamo, evacuiamo, dormiamo, purtroppo ci accoppiamo alquanto sporadicamente. Anyway, a questo punto diamo spazio alle lettere, è la quarta volta che riscrivo questa intro, quelle precedenti alla fine erano tutti necrologi alla melassa per commemorare la dipartita del Bittanti: eccolo laggiu' all'orizzonte che ci fa ciao ciao con la manina mentre cammina col sacchetto in spalla. E' inutile che fai la sceneggiata, ci si vede stasera al solito pub.
Love to y'all,**

Apecar

NONNO

Gentile (?-ndr) Redazione di GP, chi vi scrive è un appassionato 24enne e come tale assiduo e attento lettore sin dai tempi della mitica "Videogiochi". Lo spunto che mi ha indotto a scrivervi è nato da un recente, sicuramente tardivo viaggio a Londra dove ho riscoperto per la prima volta dopo diversi anni quell'atmosfera e quelle sensazioni che in tutta sincerità non avvertivo più dai tempi degli ormai obsoleti Vcs e Intellevision, quando realmente il coinvolgimento nel divertimento videoludico era totale nel vero senso della parola. Anche io ho vissuto, come credo quasi tutti i "marpioni" miei coetanei, in maniera dispiaciuta il tracollo delle console a favore dei computer, i cui giochi sinceramente (sarà per la loro proverbiale non immediatezza, giocabilità, qualità e anche quantità) non mi hanno mai entusiasmato.
Comunque sia, ho gradito tantissimo la rinascita delle console cosicché una volta diventato più grande e indipendente ho potuto acquisatare tutte le macchine nonché tutte le riviste italiane ed estere del settore. Dopo questa non breve introduzione eccoci giunti al motivo cardine di questo mio gradito intervento: contribuire alla realizzazione di una rivista sempre più attuale e all'avanguardia.
1) Costituirebbe un notevole salto di qualità se i giochi fossero valutati da più soggetti tanto da rendere obiettivamente più semplice e chiara l'idea che ciascun lettore si fa di un gioco, secondo anche divergenti punti di vista.
2) Soprattutto è necessario che ciascuno di voi dia realmente in maniera precisa e coerente un giudizio critico degno di tale nome, specificando charamente i pregi e i difetti del gioco e comparandolo con i titoli ritenuti fino a quel momento i migliori del genere, senza alcun timore di essere poi smentiti, tanto comunque sia sappiamo tutti che ciascun giudizio è opinabile.
3) Sarebbe bello se inseriste anche un elenco dei giochi sinora recensiti aggiungendo uno stringatissimo commento. Nella speranza di avervi fatto cosa gradita nello scivervi attendo un vostro cortese cenno di riscontro. Distinti Saluti,

Maurizio Venturi, Ostia Lido (RM)

Michele Costa

Il trinciapollo editoriale ha colpito ancora una volta in modo furioso, decurtando impietosamente il fax torrenziale di Maurizio. Anyway, i punti salienti sono rimasti intatti e poi fa sempre piacere ricevere i complimenti da qualcuno che conosce bene la stampa di settore europea. Abbiamo preso atto della validità di alcuni tuoi suggerimenti (non pubblicati), ma Game Power non è Mean Machines e se apporteremo modifiche al sistema di valutazione cercheremo di farlo in modo originale oltre che proficuo. Il punto realmente interessante è quello che riguarda i commenti multipli. Sino ad ora li abbiamo evitati per una miriade di motivi ma il giorno in cui appariranno stabilmente su queste pagine non è poi così lontano...un assaggio lo hai già avuto nella recensione di Super Formation Soccer II dove oltre al mio commento principale potevi trovare quello di Dupont. Per quanto riguarda i paragoni tra titoli di ugual genere, il più delle volte li puoi trovare nel testo principale della recensione, altre nel commento. Raramente si redigono box a

parte con questa funzione, ma è un'idea di cui terremo conto (giuro, ci avevamo già pensato noi)... per quanto riguarda le retrospettive, le facciamo già da un po' con le guide specifiche ai vari sistemi, anche per evitare autocelebrazioni compiacenti un po' troppo precoci. Grazie comunque per una bella lettera, ma una maledizione per la lunghezza della stessa non te la toglie nemmeno Rical. Stay Cool.

BOTH SIDES

Rispettabile redazione, non credo che abbiate bisogno di altri complimenti oltre a quelli che ricevete ogni mese. (e questo chi lo dice? NdR)

Possedere due CD ROM mi appaga infinitamente, tuttavia mi sento platealmente obbligato a chiarire la situazione creatasi attorno al Mega CD. Il mio risentimento ha raggiunto un picco critico durante la lettura della recensione di *Thunderhawk* (MCD) compilata da Apecar (capito a fagiuolo, ndApe).

Traggo il seguente testo:" Tra l'altro, bisognerebbe piantarla tutti quanti con questa storia del mancato utilizzo delle "grandi" capacità del Mega CD", e poi "...oltre alla possibilità di disporre di giochi più grandi [...] e al chip che rende accessibili al Mega Drive effetti di rotazione...". Caro Apecar, deciditi. Evitiamo le ripetizioni e le contraddizioni. Tu per primo, smettila di ripetere le solite ciance solo per riempire la pagina della recensione.

Grazie infinite.

Inoltre, non ho digerito bene quest'altro tuo commento, caro Apecar: "Certo, gli oggetti a distanza ravvicinata sono un po' sgranati e pixellosi". Guardate tutti Jurassic Park per Snes: nella sezione 3D i dinosauri che si avvicinano sono degli informi agglomerati di pixelloni colorati.

Luca Regabbuto (MI)

POWER FAX

MBF aveva introdotto uno spazio "Ad Personam", e non è escluso che prima o poi l'idea venga riesumata. *Power Fax* è invece un contenitore randomizzato che mi accingo a inaugurare con molta umiltà e totale servilismo, contenitore in cui troveranno spazio tutti (beh, una buona parte) gli spunti interessanti contenuti in lettere non pubblicate (niente paura che il nome ve lo metto lo stesso, sciagurati), oppure semplicemente cose che avremmo voluto commentare anche senza pubblicare la lettera per intero. Quindi non è detto che troverete per forza stralci del vostro plico in questo rettangolone, ma consolatevi sapendo che leggiamo tutte e che alcune cose che avete scritto hanno *affascinato* gli uomini di mondo della redazione. Lo so, anche a me non me ne fregherebbe niente di aver affascinato la redazione, se fossi un lettore, e vorrei vedere la mia lettera pubblicata punto e basta. Ma vi prego di accettare ciò che passa il convento...

La tranquillità del box è barbaramente demolita da un tale Taz con una lettera scritta su un foglio di cartavetrata, grazie tante perché a forza di pigiare tastiere abbiamo tutti una tendenza paurosa al callismo esasperato. Poi c'è Marco Conti che azzecca in pieno sulla sua mancata pubblicazione e al contempo ci prova in modo sfacciato con Red Fury... mah, secondo me sono le foto che vengono particolarmente bene. Lo stallo del mercato di cui parli non sarà poi certo causato dal passaggio troppo rapido dai 16 ai 32 bit, ma proprio dalla presenza pressoché capillare dei 16 bit nei paesi dove il mercato ha tirato, e dalla recessione infame che difficilmente renderà più appetibile un 32 bit di un panino col salame, soprattutto se hai fame e le svanziche latitano. Taddeo Bonelli pone delle domande ostiche sul CinePak per Mega CD, su cui prometto di ritornare quando avremo informazioni più attendibili, consideralo una specie di voto. Per tutti gli impediti che non riescono a impostare le fatalities di *Mortal Kombat* vi dico solo di aspettare gli help appropriati: è il francese l'esperto in questo campo, ma prima di vedere se ha combinato qualcosa in tempo per questo numero finite almeno di leggere la posta. In più, per tutti quelli che hanno dubbi in proposito, è chiaro che ci occuperemo delle nuove macchine a bittaggio elevato non appena potremo mettere le grinfie addosso a queste e possibilmente a un po' di giochi per non star lì a smandruppare l'interruttore di accensione e a fare i rumori con la bocca mentre guardiamo il monitor spento. A Raffaella Z. vorrei dire che *Link's Awakening* è finora l'unico episodio di Zelda disponibile per Game Boy e il titolo che hai detto (*A Link to the Past*) è disponibile solo per Snes. Poi, anche se per ora sono al sesto dungeon, non ti dico come si risolve il secondo perché ce la devi fare da sola e *Zelda* è uno di quei giochi in cui vale veramente la pena di applicarsi un attimo. Grazie a Stefano Valli per l'*Apegum*, il "ciuingam" ufficiale di Gheim Pauà, e complimenti ad Angelo e Omar per l'occhio vigile: il SuperApecar in mantello e calzamaglia rossa che terrorizza Guardia Piemontese Terme ogni sacrosanta estate è purtroppo effettivamente il sottoscritto, anche se era tutto un trucco per provarci con una certa Cozzwoman (di nome ma non di fatto), ma che rimanga tra noi. A Matteo Cucco dico che il peggior gioco per Snes (e MD) mai uscito è sicuramente *The Great Waldo Search*, accolto anche troppo favorevolmente da Biomassa in Game Flash (60%- ma meritava al massimo 5%). Gradirei poi informare Capitan Findus e la sua ciurma che le sue avventure nell'oceano sono interessanti quanto i capelli di Pippo Baudo e quindi potete anche affondare dignitosamente. L'uomo del Futuro invece deve smetterla di scrivere "giuochi" invece di giochi perché mi ricorda Manzoni e mi blocca il metabolismo... alcune delle conversioni di cui ci ha chiesto dovrebbero essere già fuori, ma altri titoli da te menzionati sono troppo oscuri addirittura per Dupont. Tranquillizziamo pure il vecchio Franz perché il suo fax è giunto in extremis ma merita più di una citazione...trascorri questo mese con *Lords of Thunder* se ancora non ce l'hai (CD per Duo). Ottimi punt anche quello del buon Barone Vallarino, ma ormai fuori tempo, Bitta se n'è andato e io sicuramente non ne valgo neanche i calzini (dal, compatitemi). Un gioco sui *Transformers* è atteso speriamo che l'Esorcista si tranquillizzi e lasci in pace quel povero cristo del demonio. Barbanera invece può anche obliterarsi il cranio con la gamba di legno, e appena lo fa noi organizziamo un party tutto sesso e rocchenrolle. Grazie per tutti gli ottimi suggerimenti a Franco Papeschi, Tiziano Luigi (Iagreewithyaboy, NdR). Grande Michele Wassil, sei anche tu un morto di fame come noi e per questo ti amiamo...riscrivi. Chiedo umilmente a Massimiliano Zerin di aspettare ancora un po' per decidere verso che sistema CD orientarsi, nel senso che prima di comparne uno bisogna vedere che giochi ci girano sopra. Completamente d'accordo per quanto riguarda la politica aguzzina di certi produttori di hardware citata sia da te che da Alex Gallo, e chiudo urlando in faccia a Kalten che i suoi record a *SF II* ci fanno una trifase multipla, e tra l'altro potrebbe smetterla di spedire le lettere a Milano visto che abita a duecento metri da casa mia. Ci vediamo alla fermata del 663 una mattina di queste. Precisazione d'obbligo per Francesco Cuscino, nessuno dei redattori guarda abitualmente "Non è la Rai" tranne il sottoscritto che sbava per Sabrina (quella della posta), sarà una questione di affinità elettive. Naturalmente scherzo (come no, NdR). Altre lettere (il prolifico Acqua in particolare) calcano sull'ormai storica toppa di Dupont nei confronti della grafica di *Super Turrican*, adesso però piantatela perché mi sembra che l'argomento si sia definitivamente esaurito il mese scorso... Infine vorrei chiarire una volta per tutte, per quelli che hanno pensato a un rapporto di reciproco odio interredazionale, che Alex "Dupont" Pasetto e io ci amiamo alla follia e presto coroneremo il nostro sogno. Abbiamo soltanto alcune riserve sui gusti in fatto di tappezzeria e poi a sinistra ci voglio dormire io.

Enjoy yer life.

Apecar

Il Bit Map Nintendo non è diverso da quello del MCD, perché allora recriminare sullo spixellamento? Spero vivamente che tu non l'abbia fatto per occupare la pagina della recensione!!! Non deludermi più del dovuto, carissimo Apecar!!! Vorrei che il senso dell'imparzialità si sviluppasse appieno in tutti i recensori degni di questo appellativo (elamadonna, ndApe), e non solo per il MCD e connessi, per cortesia.

Ringrazio tutti voi, Paolo Maiorano, Milano

Mmmm. Sono costretto a citare l'odioso e odiato Filippo Collini, ma vorrei pregarti di ascoltare tutte e due le versioni della storia. Tra l'altro, la recensione di Thunderhawk, sproloquio sul MCD compreso, è quella che è piaciuta di più per correttezza e obbiettività al caro Madoc, che è sempre ben disposto a una bastonata a sangue freddo sulla mia schiena, anche se lo fa più che altro per affetto. A questo punto la domanda che ti faccio è, "quanto ha preso Thunderhawk?" Ha preso venticinque? Ha preso sessantasei? No, ha preso 91, e mi sento platealmente obbligato a ribadire che Thundehawk è un bel gioco. Personalmente, avendo speso dei soldi come te per comprarmi le console che uso sì per lavorare ma anche e soprattutto per giocare, trovo abbastanza cretine le diatribe tra possessori di sistemi, e ti assicuro che ho cose migliori da fare che distruggere gratuitamente il Mega CD, anche perché non me ne viene in tasca nulla se esalto un sistema o un altro in una recensione. Ma non vedo né contraddizioni né ripetizioni in quello che ho scritto: il Mega CD non è una grande macchina CD, ma un buon upgrade per il Megadrive. Ovvero, se la Sega avesse prodotto un'espansione coi chip adatti a gestire rotazioni et similia più un altro 68000, probabilmente Thunderhawk sarebbe uscito fuori uguale ma con un sonoro peggiore. Caro Paolo, il FMV dell'MCD non è il massimo non perché mi stia antipatica la Sega, ma perché il MCD è una macchina vecchia quanto il Super Famicom. Inoltre, per vedere i dinosauri spixellati di Jurassic Park, io spendo molto meno che per vedere gli elicotteri di Thunderhawk, ma non è questo il punto: semplicemente, lo spixellamento c'è perché se usi certe tecniche grafiche, sia su MCD che su SNES, la sgranatura degli oggetti a distanza ravvicinata è assolutamente inevitabile.

Riccardo Alborghetti (BG)

Quindi il senso della frase era "Certo, gli oggetti saranno spixellati, ma è tanto inevitabile quanto ininfluente", e se è stato colto anche da Madoc, allora era davvero alla portata di tutti. Di fare paragoni tra MCD e SNES non potrebbe fregarmene di meno, con buona pace di chi ancora si scanna sugli spalti e non capisce che il Neo Geo non andrà mai a pile come probabilmente che nessuno produrrà mai un modulo VR per il Gameboy.
Grazie comunque per avermi offerto la possibilità di chiarire, in tre pagine il massimo che puoi fare è lanciare un sasso, se poi uno...

A RANDOM DAL CESTINO

Caro GP (di Monza?) (no, quella era la monaca, ndr) Vi scrivo per farvi alcune domande e precisare alcune cose.
1) Dupont è stramitico perché, come me, ama il Super Nes, i PC 486 (Day of the Tentacle, mio!), nonché Laura (qui contrastiamo perché io preferisco Michelle Pfeiffer).
2)Le vostre news sono favolose!

Sandro, Pedro, Pucci e Davide (VC)

3) Cosa ne dite di sostituire il Game Flash (e chi lo vuole un gioco da 30%?) con le recensioni per PC Engine Duo & c.?
4) Mi spiace per Vordak ma Maki di *Final Fight II* è stata superata in bellezza da Cammy di *Super Street Fighter II*
5) Ma dove l'avete pescato quel puzzone di Apecar?
6) Sarà possibile collegare il Fammy e il Duo, magari con una presa diversa dalla scart, al monitor di un PC?
7) A quando la foto di Red Fury in completino da bagno (a proposito Giorgia, ti amo da morire! Hai un ragazzo (mica solo uno, ndr)? Al limite ci risentiamo...)
8) Come mai la vostra posta si chiama Bovas' Hard Cafe?
14) Uscirà mai uno scooter da collegare alle console?
21) Mi è sembrato giusto strutturare così la mia lettera affinché possiate scegliere i punti più interessanti
30) Ho rotto?
Vostro

Marco Canossa, Milano

1) Interessante.
2) Non è vero, potrebbero essere molto meglio.
3) E poi come faresti a sapere quali giochi valgono 30%? Forse scrivendoci per chiederci "Quanto da-

CHIAVACCI È VIVO

Niente morale per questo mese perché il buon Ruobertuo ha già subito numerosi e grossolani tentativi di imitazione e non vorremmo essere responsabili dell'abbattimento inutile di troppi alberi...e poi lo stesso Chiavacci ci sta prendendo troppo gusto e per fargliele capire meglio ti pubblico solo i tristissimi ERRORRRI NELLE PUBBLICITÀ. Vamos.

• PowerManger
(un gioco con la Biomassa)
• Super R-Typer
(un corso per dattilografe?)
• SplatterMouse III
(chiamo il WWF!)
• Blouse Brother
(il fratello della maglietta)
• Blue Brother
(fratello blu)
• Interfaccia Multi-Payer
(è passato l'agente delle tasse?)
• Bart vs. the Space Mutands
(qui si va sul pesante)
• Power Rancer
(il seguito di Sim Farm su console?)
• Holifield Box
(l'unico gioco ambientato in garage)
• Superscopa Nintendo
(tutto passa, Superscopa resta)
• Roger Barrit
(Rolo, trema!)
E adesso neanche ridiamo, vabbene?

reste a Pro Cicciobello 94, che non l'avete ancora recensito?" Anche se il Duo è una macchina "minore", almeno qui in Italia, generalmente siamo tutti d'accordo sul fatto di riservargli più spazio. Fatece lavorà.

4) Decisamente interessante.

5) Ma dai, abbiamo fatto domanda d'assunzione insieme e poi tu sei stato scartato, non ricordi?

6) Se il monitor è un Multisync dovresti riuscirci senza problemi, ma coi monitor VGA normali non c'è speranza.

7) Se aspetti un pò cerco di fotografarla in atteggiamenti equivoci e poi pubblico gli scatti nella posta, tanto lei non la legge mai.

8) Perché la loro è sottotitolata "Game Power Coffee Shop" (joke, nproBovi).

14) È in giro un prototipo di Ape 125 furgonato ma non ha il tasto "select" (cioé, ce l'ha ma è rotto).

21) Bravo.

30) Direi.

Marco Canossa (MI)

ESILIO O LATITANZA?

Redazione di Game Power,

Mi sembra che per voi di GP il NES e il Master System siano spariti da ormai cinque mesi. Non venitemi a dire che di roba per queste console ne esce troppo poca: questo può valere per le classifiche che compilate ogni mese, ma non per quattro recensioni [...]

A. Samb.

Anzitutto scusa per il taglio pauroso alla lettera ma credo che quello che ti interessa sia la risposta, anche perché la tua non è l'unica rimostranza sull'argomento che mi sia capitato di leggere. Ci cospargiamo il capo di cenere per la penuria di recensioni per gli otto bit (PC Engine Duo compreso), e ti parrà fin troppo ovvio che uno cerchi di discolparsi almeno parzialmente.

Dovresti peraltro trovare delle novità tra le pagine di questo stesso numero, ma il guaio non sta tanto nel fatto che effettivamente escono pochi giochi (i 36 che tu dici di aver contato mi sembrano un tantino eccessivi ma puoi sempre smentirmi, questa è l'unica rubrica della rivista in cui l'ultima parola può anche essere del lettore). Dicevo, il casino vero sta nel fatto che le stesse case produttrici puntano molto meno sulla promozione e lo sviluppo dei titoli 8 bit. In poche parole, i titoli saranno anche nei negozi, ma una buona parte è costituita da titoli di secondo piano che comunque troverebbero spazio al massimo in Game Flash... quando ci sarà qualcosa di veramente valido non esiteremo comunque a dedicargli anche tre pagine, ma d'altra parte se chi di competenza non ci manda Sonic 3 per MS non possiamo farci nulla, e poi lo spazio è quello che è, anche togliendo i giochi brutti.

Già da questo numero, come ho già detto, comunque la situazione migliora, ti chiedo solo di aspettare un paio di mesi per un assestamento definitivo.

LA SOLITA SPINA IN GOLA

Caro Teo,

Ho appena finito di leggere l'articolo sul Saturn e non so cosa pensare: che senso ha proporre una nuova macchina da gioco quando le precedenti non sono state ancora del tutto sfruttate. Non vorrei sbagliarmi ma mi pare che la Sega produca più console che videogame, o no? Voi cosa ne pensate? Con affetto, la vostra ultima volpe.

Questa è una di quelle maledette lettere cortissime che richiedono risposte da seimila righe, ma io ti frego al volo con un esempio scolastico: la Commodore presentò il 64 quando il Vic 20 era ancora un miracolo a corrente altenata. Idem per il 64 e l'Amiga, idem per l'A600 e il 1200. Sai, il mondo si evolve e Darwin aveva pericolosamente spiegato tutto... vedremo chi sopravviverà, anche se il mio punto di vista sul particolare argomento puoi leggerlo nella recensione di Thunderhawk tanto contestata un paio di lettere fa. Scommetti che in qualche modo ci torneremo sopra?... (in sottofondo, rumore di uno scellerato che soffia su fuoco).

TE SALUTO

Il mio stomaco langue in modo troppo supplichevole per far finta di niente, perché continuare con la posta quando, tra l'altro, ho finito lo spazio? Meglio quittare e salutare dignitosamente, prima di esplodere davanti ai lettori. Vi ricordo soltanto che gradirei se specificaste, nelle prossime lettere, il vostro recensore preferito: serve a Vordak per stilare una classifica coerente col pensiero dei lettori e poi lui riesce a inventarsela soltanto sino a un certo punto. Bof, io andrei... Nel bagno c'è ancora mezzo flacone di Vim Liquido e Dupont già ronfa sul divano qui vicino... potrei approfittarne. Ma no, è Natale, bisogna essere buoni. Peccato.

Love to y'all,

Apecar

"Per un sol punto Martin perse la cappa..."
Dopo una così colta citazione, attinta apiene mani dalla tradizione popolare, ci introduciamo ad analizzare chi, tra i vari colossi del mercato videoludico, s'appresta a vincere o a perdere la cappa di cui sopra.
Abbiamo iniziato così, e così vogliamo finire: "Ai posteri l'ardua sentenza..."

NEWS ANTEPRIME

A CURA DI MASSIMO SACCHI

NINTENDO, il numero UNO?

A partire dal 1985 fino a oggi, Nintendo è sempre stato sinonimo di videogioco domestico su console. L'impresa giapponese è sempre stata leader in termini di vendita di sistemi da casa, lasciando ai concorrenti fette molto sottili del mercato. Ciò è potuto accadere non tanto come logica conseguenza di una superiorità tecnica rispetto ai sistemi concorrenti (ad esempio il Sega Master System non era inferiore al NES, eppure in U.S.A. e Giappone ha venduto solo una frazione del numero di basi piazzate dalla Nintendo), quanto come effetto di un'organizzazione capillare ed efficientissima che le ha permesso di imporsi sul mercato e di operare un controllo, diretto o indiretto, sull'intero settore dei videogiochi. Ma come è potuto accadere ciò?
La risposta è estremamente semplice: la Nintendo ha ottenuto subito un'ampia base di utenza, imponendo le proprie basi sul mercato grazie a una strategia che, più o meno, recitava "l'hardware possiamo anche regalarlo, noi guadagnamo con la vendita dei giochi". In effetti tale politica ha funzionato per quasi un decennio, e il pubblico ha acquistato milioni di sistemi Nintendo, permettendole di imporre le proprie regole nel mercato dei videogames domestici. Per le case di software o produttrici di periferiche, le regole della Nintendo erano ferree: "concedeva" di produrre giochi e accessori a un patto: dovevano essere pagati consistenti diritti, nel caso degli accessori, e la manifattura delle cartucce contenenti il gioco programmato dai *third party developers* doveva essere affidata esclusivamente alla Nintendo, che le rivendeva poi agli sviluppatori del titolo con guadagni davvero consistenti. Le ditte, considerando che il numero di basi Nintendo sparse per il mondo era davvero elevato, subivano l'imposizione, e chi non la accettava, diveniva bersaglio degli strali legali del colosso giapponese (ricordate il caso del Game Genie?). Molto interessante - vi sento dire - ma a noi, che'cce frega? Ve frega, ve frega... Ascoltate un po', riflettete e sappiatemi dire: il mercato dei videogames è in espansione in tutto il mondo da circa 5 anni a questa parte e, sebbene il suo sviluppo rallenterà entro la fine del 1994, resta sempre un affare da molti miliardi di dollari. Troppi, per una sola impresa, anche se si chiama Nintendo. Ci sono altre società, come Nec, Sega, Atari, Commodore e 3DO che reclamano un posto al sole. E come fare per strappare alla Nintendo la leadership? Le concorrenti hanno capito che possono conquistare buone fette di mercato solo sviluppando tecnologia di livello superiore, dato che il mercato dei sistemi 16 bit è saldamente in mano alla Nintendo e, in misura minore alla Sega, e che le loro basi di utenza sono difficilmente intaccabili. Tuttavia lo sviluppo di nuova tecnologia richiede uno sforzo economico notevolissimo, e i sistemi del prossimo futuro non saranno certo a buon mercato. Allora, come convincere gli appassionati a gettare alle ortiche i loro vecchi - ma - divertenti sistemi per passare a macchine nuove, più potenti ma anche più costose? La risposta è semplice, quasi banale: se il costo della base è alto, perché si fonda su una tecnologia sofisticata e relativamente nuova, allora possiamo proporre del software a un prezzo basso... Per fare ciò le case produttrici di nuovi sistemi hanno deciso di abolire o, comunque, di ridurre, i diritti che le software house di solito pagavano per sviluppare giochi sui vari sistemi. Questo significa abbassamento dei costi di sviluppo dei titoli. Per essere precisi, i prezzi dei giochi non caleranno, ma resteranno sostanzialmente invariati, perché se da un lato non ci saranno più da pagare le licenze alle case produttrici di ciascun sistema per lo sviluppo dei giochi, dall'altro le tecnologie sempre più avanzate consentiranno di produrre giochi sempre più complessi, vasti, sofisticati. In parole povere, con le 150 carte che oggi spendete per una cartuccia SNES, domani comprerete una cartuccia per il Jaguar, o un disk per il 3DO. Ricollegandoci a quanto detto all'inizio, sta per partire un nuovo periodo per il mondo dei videogiochi, e forse sarà un periodo nel quale la Nintendo non potrà più farla da padrone. Ci sarà molta più concorrenza tra le varie case che, perlomeno per il 1994 e la prima parte del 1995, non saranno più solo 3 (le già citate Nintendo, Sega, Nec), ma almeno 6. devono infatti essere aggiunte Atari, Commodore e 3DO...
Nessuno ora può dire come andrà a finire, chi vincerà e chi perderà. Una sola cosa è certa: ci sarà da divertirsi...

CONSOLE
CASA
GENERE
N·GIOCATORI
USCITA

Per tutti i beotoni con le celluline grigie poco sviluppate spieghiamo che per "casa" non si intende l'indirizzo dello sviluppatore del gioco, e che alla voce "giocatori" non metteremo il nome dei redattori che l'hanno provato

Minoru Arakawa presidente della Nintendo America

Se tanto mi dà... TANTO!

Tutti voi ragazzi intelligenti che leggete *Game Power* e K, saprete di certo del progetto Nintendo/Silicon Graphics relativo alla prossima console che i papà di Mario hanno in animo di lanciare nelle sale arcade nel 1994 e l'anno successivo come sistema home. Quello che non potete sapere, non ancora almeno, è che non tutti gli operatori del settore credono che la Nintendo abbia davvero in cantiere la meraviglia a 64 bit per la quale stiamo già tutti risparmiando. Un esempio dello scetticismo che avvolge il fantomatico Project Reality proviene da nientepopodimeno che David Perry, il programmatore più "in" del momento, autore di titolozzi quali *Cool Spot*, *Aladdin* e l'ormai imminente *Jungle Book* (Il Libro della Giungla, per intenderci). Queste le sue parole: "Ora come ora, non credo al Project Reality: ogni volta che un concorrente sta per lanciare sul mercato una nuova macchina, la Nintendo divulga notizie di un suo nuovo prodotto dalle specifiche tecniche superiori. Sono scettico, per il momento." Che dire? Noi non crediamo che il PR sia un bluff, ma se il buon David avesse ragione?

Sempre su David Perry. Il dinamico programmatore sta ponendo le basi della Shiny Entertainment, una software house indipendente che, almeno inizialmente, svilupperà titoli per conto terzi e, in un futuro non lontano, pubblicherà giochi in proprio. Fonti non confermate ci suggeriscono che David sia stato attirato da un assegno lungo come un braccio firmato da non meglio precisati esponenti di un'importantissima industria del divertimento elettronico (Sega?). Alla Virgin stanno ancora piangendo...

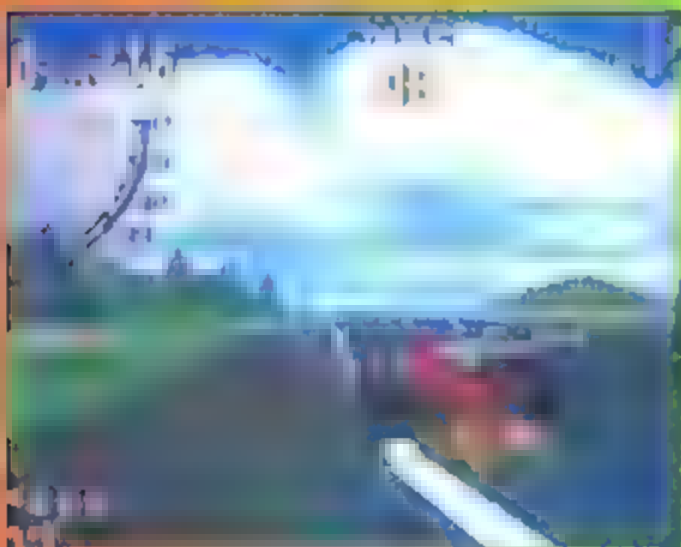
Non è un ferro da stiro, ma il Logitech's Cyberman 3-D Controller...

NEWS ANTEPRIME

La Logitech, notissima impresa americana che produce periferiche e accessori per personal computer, ha messo in commercio uno speciale comando per PC chiamato Cyberman 3-D Controller, che incorpora le funzioni di un mouse e di un joystick. Questo speciale controller permette di spostare oggetti lungo i tre assi, X, Y, Z (lunghezza, larghezza e altezza) e non i canonici due previsti dai convenzionali comandi. Non solo: il Cyberman 3-D fornisce anche un tactile feedback, reagisce cioè fisicamente alle azioni dei vostri rappresentanti su schermo, per esempio vibrando allorché portate la vostra F1 sopra i cordoli o bloccandosi su un lato se beccano i timoni di coda del vostro caccia stellare preferito! A quando una versione per le nostre console preferite?

Bello, eh?

Ricordate il film di Brett Leonard "Il Tagliaerbe"? Sì, quello incentrato sulla realtà virtuale e le sue - per ora - improbabili applicazioni. Come forse già saprete è in preparazione una versione per SNES, ma quello che non sapete è che potrete giocare al tie-in del film più virtuale della storia del cinema anche su 3DO, Mega CD e, quasi sicuramente, CD32. Per ora delle immagini.

Sempre a proposito del Project Reality, una personcina che evidentemente non la pensa come David Perry, ci ha detto che alcuni prototipi della macchina sono già stati inviati a due case di software giapponesi MOLTO importanti. Questa persona ci dice anche che al C.E.S. di Las Vegas, next January, ci saranno dei demo funzionanti dei primi giochi. Ora, ripulite la pagina dalla bava fuoriuscita dalla vostra bocca e andate pure avanti con la lettura delle news.

Mi costi? Ma quanto mi costi?

segue a pag. 15

DAL NOSTRO INVIATO SU SATURNO

Ma Saturno non aveva anche degli anelli?

Ecco le ultime notizie sul prossimo nato di casa Sega:
CPU principale a 32 bit con architettura RISC;
Software su CD-Rom e cartuccia;
16.777.216 colori su schermo (gasp!)
Audio PCM a 32 canali;
Compatibilità con il sistema MPEG per il Full Motion Video (opzionale).
A parte queste sciocchezzuole, il Saturn avrà di serie un numero imprecisato di processori DSP, renderà possibile avere su schermo grafica renderizzata e, sembra, non sarà compatibile con gli attuali sistemi Sega, MegaDrive e Mega CD. In merito a quest'ultimo punto, però, c'è da dire che una rivista americana particolarmente seria, Electronic Gaming Monthly, afferma che il Saturn sarà compatibile con il MegaDrive e i disks del Mega CD.
Il sistema, che dovrebbe debuttare nel dicembre 1994, potrà contare da subito su software come Daytona e Virtua Fighters per essere lanciato al meglio.

P.T.O.

La Koei, casa giapponese famosissima in Patria per i giochi strategici e di simulazione bellica di elevatissimo livello, praticamente una SSI con gli occhi a mandorla, ha messo sul mercato di recente Pacific Theater of the Operations (P.T.O.). Il titolo in questione riproduce nove scenari di battaglia tra forze alleate e giapponesi durante tutto l'arco della Seconda Guerra Mondiale. Il realismo della simulazione è fuori discussione, essendo il gioco frutto della collaborazione dei programmatori con esponenti militari americani e nipponici, e permetterà a voi novelli Von Klausewitz di controllare una serie di fattori davvero impressionante, compresi i fondi da destinare allo spionaggio e i modi per (ehm, ehm...) sollevare il morale delle truppe. Imperdibile per gli appassionati del genere

Armiamoci e partite.
Pacific Theater of the Operations

Stimpy's Invention

Ammappete quanto siete brutti!!!

Stimpy's Invention è l'ennesimo platform per il vostro MegaDrive. Il gioco è tratto dalla serie animata dedicata a Ren e Stimpy, due animaletti decisamente demenziali le cui sembianze sembrano appartenere a un cane e a un coniglio, ma quello più grasso somiglia un po' a Maurizio Mosca ..
Il gioco è stato accolto con molto entusiasmo dalla critica americana che ne ha lodato tanto la notevolissima realizzazione tecnica che l'originalità. Il gioco vi dà la possibilità di potervi divertire da soli o con un amico, e di potere interagire con entrambi i personaggi, anche se giocate da soli. Infatti, potrete usare il personaggio da voi non controllato come martello per pestare i nemici, come arma da lancio, come trampolino per saltare più in alto e in un'infinità di altri modi. Da vedere!

Beauty and the Beast

La SunSoft sta ultimando la conversione per MD di un altro cartone animato di successo prodotto dagli studi Disney, La Bella e la Bestia.
Il gioco sembra essere un platform abbastanza convenzionale, anche se realizzato molto bene. La grafica è realmente molto bella, ma con Aladdin sul mercato, riuscirà la SunSoft a costringere i videogiocatori a sborsare i propri sudatissimi risparmi per quest'altro titolo? Su un prossimo numero di Gheim Pauà la risposta!

La bella e la Bestia

FINALMENTE!

IL QUINDICINALE

PIÙ ATTESO

DEGLI ANNI

90

NUOVO,
RICCO
PER GIOVANI
E NOSTALGICI

Dragon's Lair

Ecco il nostro Dirk the Daring in azione.

I meno giovani tra di voi non possono non ricordare la comparsa nelle sale giochi, giusto una decina d'anni fa, di Dragon's Lair, il più famoso tra tutti i laser game. Oggi, a due lustri di distanza, ecco la versione per il CD-Rom della Sega. Che dire? La grafica, potete vederlo da soli, è davvero molto bella e simile all'originale da sala giochi, con l'ovvia eccezione del numero di colori su schermo. Ciò che può lasciare un pelino perplessi è invece lo schema di gioco, che risultò limitato già allora... Ricordate le discussioni tra chi sbavava per i laser games dalla grafica eccelsa e dalla giocabilità troppo ristretta e chi invece propendeva per i tradizionali coin-op, più sobri nell'aspetto ma anche molto più divertenti? La scelta è vostra: DL è sicuramente un titolo ben fatto, e se vi piace il genere non dovreste farvelo sfuggire, altrimenti... potete tranquillamente lasciare che qualcun altro salvi Daphne dalle grinfie del Re Lizard.

Mad Dog Mc Cree

L'American Laser Games sta per mettere sul mercato casalingo, e per la precisione per il Mega CD, il primo dei titoli che l'hanno resa famosa in sala giochi, Mad Dog Mc Cree. Ambientato nel Far West, il gioco vi mette nei panni del classico pistolero buono, alla Tex Willer per intenderci, che cerca di liberare una piccola cittadina di frontiera dalla prepotenza e dall'arroganza di un puzzone del luogo. Ci sono, però, un paio di problemini. Il primo è rappresentato dall'ormai atavica mancanza di colori del Mega CD, l'altro dalla difficoltà di immedesimarsi nell'atmosfera western brandendo un futuristico Menacer.

Questa città non è abbastanza grande per tutti e due...

Dragon's Revenge

Atmosfera simpatica quella di questo pinball, nevvero?

Chi di voi possiede o ha posseduto un PC Engine ha avuto la possibilità di giocare al miticissimo *Devil Crash*, a mio avviso il miglior gioco di flipper mai uscito per qualunque console. Il gioco, anche a causa della sua ambientazione gotico-fantasy, ma principalmente per l'incredibile fluidità dell'azione, ebbe un successo di pubblico tale da "costringere" la Tengen a convertirlo anche sul MD, con risultati davvero buoni. Ora la Tengen ci propone la seconda puntata di questo suo cavallo di battaglia, e le premesse per un nuovo successo ci sono tutte: grafica d'effetto, azione fast and furious e movimento degli sprite e scrolling fluidissimi. Inoltre ci sono una decina di schermi bonus e una colonna sonora a metà tra il metallico e il fantasy. Vai di chitarra!

Cliffhanger

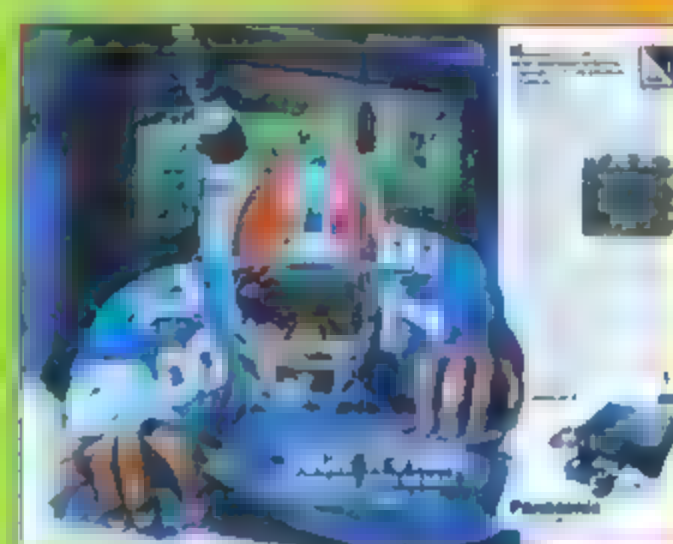
La versione Mega CD dell'ultimo capolavoro interpretativo (lieve vena sarcastica presente nella precedente affermazione, non so se l'avete colta...) cinematografico di Sly si presenta come un platform con risvolti di picchiaduro alla Double Dragon, e fino a qui siamo nell'ordinario. Ciò che dovrebbe tirare fuori il gioco dal limbo del "già visto, già giocato" è la sezione in prospettiva soggettiva, di cui vi proponiamo una foto. Questa parte del gioco, che ricorda non poco l'analoga sezione di guida presente in Batman Returns, sfrutta le capacità di rotazione del Mega CD e le zoomate dei fondali.
Di giochi di questo tipo ne abbiamo gli, ehm, scaffali pieni, ma le speranze, si sa, sono le ultime a morire, se non di noia. Dovremmo riuscire a vederlo entro Febbraio, mentre la versione per SNES è recensita in questo numero di Gippì.

Ma è Cliffhanger o Ski or Die?

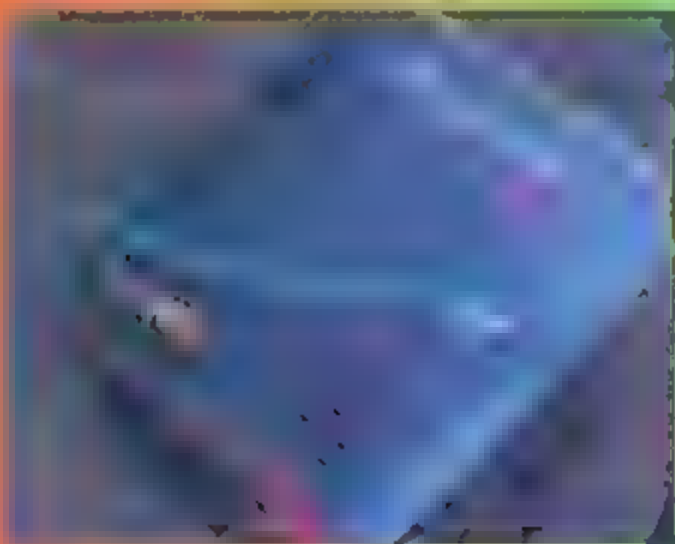
NEWS ANTEPRIME

Chi di voi sta aspettando *Virtua Racing*? Tu, tu, tu e... diamine ma quanti siete! Comunque ho per voi due notizie, una buona e una cattiva. La buona è che il gioco sta venendo fuori davvero bene, grazie all'impiego del chip D.S.P.: velocissimo, molto giocabile e graficamente ben fatto. La Sega sta facendo davvero un ottimo lavoro. La cattiva notizia è che dovrete vendere i denti d'oro del nonno per comprarlo: il prezzo di vendita sembra che si aggirerà intorno ai 100 dollari, che in Italia diventeranno come per magia - leggi cambio sfavorevole, tasse e guadagni degli importatori - circa 220 000 lire.

Stop the press!!! I più attenti tra di voi sapranno già, per averlo letto su un precedente numero di GP, che la NEC sta lavorando ad una nuova console 32 bit, CD-Rom based chiamata in codice Iron Man.
Ebbene, fonti molto bene informate ci dicono che il lancio della macchina, originariamente previsto per Settembre 1993, poi rinviato a Marzo 1994, sia stato posticipato a data da destinarsi, in ogni caso posteriore all'uscita del Saturn della Sega. La NEC, infatti, avrebbe deciso di aspettare le mosse della concorrenza prima di uscire con un nuovo sistema, per non rischiare di uscire con un prodotto superato in partenza dai vari Jaguar, Saturn e via di seguito. A riprova di questo fatto ci sarebbe la recentissima uscita della super cartucciona da 16 mega per il Super CD-Rom, che aumenta a dismisura (beh, ora non esageriamo!) le capacità del sistema già esistente, rendendo vana la necessità di commercializzare subito la nuova console.
Per una volta spero che la mia fonte abbia preso un fantastico granchio!

Volete avere una prova di quanto pesi la parola della Nintendo nel mondo dei videogiochi? Subito dopo aver saputo del Project Reality, la Sega ha pensato bene di informarsi sulla possibilità, e soprattutto sui costi, di rendere il Saturn un mostriciattolo a 64 bit... È solo un'indiscrezione, ma dannatamente indicativa sul clima di concorrenza esistente tra i giganti dell'intrattenimento video.

3DO News: la Panasonic ha cominciato da un paio di mesi a pubblicizzare il proprio nuovissimo - e costosissimo - sistema sia in televisione (vedi le news del numero scorso) che sulla stampa, specializzata

e non. Le pagine delle riviste americane ospitano infatti giganteschi giocatori di football americano e immani caccia stellari che fuoriescono dallo schermo televisivo e quasi colpiscono il lettore. L'idea è buona, la realizzazione della pubblicità semplice ed efficace. Quando vedremo anche qui in Italia un po' di pubblicità che si faccia guardare con interesse?

Tra tutti i titoli che nell'ultimo periodo sono usciti dedicati a Dracula, il migliore sembra proprio quello non direttamente ispirato al recente film di Coppola. Stiamo parlando di *Dracula-X* per PC Engine CD-Rom, che altri non è che *Castlevania* per l'8 bit più potente del mondo. Il gioco è molto bello e la Konami, che lo ha programmato, ha già in cantiere una seconda puntata. Al contrario, le versioni di Dracula curate dalla Sony per SNES e MegaDrive non sono propriamente esaltanti, e vi consiglierei caldamente di lasciarle sullo scaffale a prendere la polvere che si meritano.

Siore e siori, ecco a voi il Megaverter!

Avete sia il MegaDrive che lo SNES e non volete spendere un capitale in nuovi joypad a sei tasti per giocare a Street Fighter II Champion Edition vera one Sega? La Alston Entertainment ha quello che fa per voi! il suo nuovo Megaverter, un accessorio che vi permetterà di collegare i comandi del vostro SNES al MegaDrive, e utilizzarli proprio come i joypad a sei tasti della macchina Sega! Checkate il vostro importatore di fiducia per maggiori informazioni.

Dagli U.S.A. una notizia che dovrebbe farvi riflettere sul futuro delle nuove, potentissime, apocalittiche console e sull'opportunità di svendere i vostri amatissimi SNES e MD per acquietare uno di questi nuovi sistemi a 128 bit, doppio CD-Rom, iniezione elettronica e marmitta catalitica. Un importante negozio californiano ha messo il 3DO a disposizione di chi volesse provarlo, e ha raccolto i pareri di ciascun tester dopo circa 20-25 minuti di gioco. Il responso dell'indagine è stato sorprendente: oltre l'80% dei giocatori si è detto più che soddisfatto della parte grafica e sonora, ma ha reputato *F-Zero* e *Rock'n'Roll Racing* molto più divertenti. E voi che cosa preferite, grafica o divertimento?

La Capcom ha sulla rampa di lancio un nuovo picchiaduro! No, non è *Street Fighter III*, che non uscirà prima del giugno 1994, ma un altro titolo originale con personaggi del tutto nuovi e, forse, un paio di vecchie conoscenze da SF II.

Secret of Mana

La Square sta per uscire con uno dei titoli più attesi dell'anno, almeno in Giappone, dove il genere più gettonato è l'RPG. *Secret of Mana* è un gioco che promette di oscurare perfino il mitico *The Legend of Zelda*. La mappa è incredibilmente vasta, i personaggi con i quali interagire sono numerosissimi e gli enigmi vari e molto fantasiosi. Pozioni magiche, armature e armi assortite completano il quadro della situazione. Ma ciò che realmente rende quest'avventura diversa da tutte le altre è la possibilità di poter giocare in tre! Non chiedetemi come, ma sembra proprio che ben tre avventurieri possano agire simultaneamente. Stay tuned for more news!

Zelda, chi era costei?

Legend

La Seika ha presentato la sua ultima fatica, Legend, gioco sulla falsariga di Rastan o Act Raiser II. La critica americana lo ha accolto con molto entusiasmo e una piccola riserva. L'entusiasmo deriva dalla elevata qualità della grafica e del sonoro e dalla estrema giocabilità del titolo. La pecca rilevata è invece inerente alla scarsa originalità del gioco e dalla mancanza di varietà dell'azione, che si riduce a un semplice salta-colpisci-e-raccogli-il-bonus. In pratica è del tutto inutile l'uso delle vostre cellule cerebrali, che potrete mandare a fare un giro o a prepararvi un succo di melone. Comunque, se vi piace il genere, questa potrebbe essere la cartuccia che fa per voi.

Ve lo ricordate Rastan?

James Pond 3: Operation Starfish

James Pond 3: Operation Starfish.

Le riviste inglesi sono rimaste piacevolmente sorprese nel constatare come la terza puntata delle avventure di James Pond non sia inferiore al precedente episodio, anzi...
Tutti si aspettavano un semplice aggiornamento della grafica e qualche bonus e power-up in più, in pratica uno stanco restyling. Invece l'Electronic Arts ha dato una rinfrescata all'intero schema di gioco, inserendo anche situazioni che devono essere risolte non solo con riflessi ultra rapidi, ma anche con un po' di riflessione. L'aggiunta di questi elementi ha contribuito a rendere il gioco più vario, e a differenziarlo dalle decine di platform games già in giro o di prossima uscita. Da tenere d'occhio!

Lester the Unlikely

Tra uno Schwarzenegger e uno Stallone, tra un Rambo e un Batman, ecco sbucare uno dei più improbabili (unlikely, appunto) eroi della storia del videogioco. Lester è un normalissimo teenager americano, ma non uno di quelli ipervitaminizzati e allevati in palestra a steroidi e vitamine, no no, stiamo parlando di uno di quei ragazzi, brufolosi, smilzi e nemmeno tanto alti che tante volte sono stati dipinti nell'iconografia cinematografica statunitense. Avete presente il povero Ralph Macchio in Karate Kid prima di incontrare Pat Morita? Ecco, Lester è più o meno quel tipo di ragazzo lì.
Del gioco possiamo dirvi che è un platform d'azione ben disegnato e con una discreta varietà di movimenti a disposizione del personaggio da voi comandato. La particolarità del gioco risiede nel fatto che, non essendo il buon Lester un tipo tutto muscoli e non portando normalmente in tasca mitragliette Uzi o fucili laser, al giocatore è richiesto anche di sapere usare il cervello per trarsi d'impaccio in alcune situazioni particolarmente antipatiche. Non preoccupatevi, comunque, perché il gioco resta fondamentalmente un titolo d'azione, e anche molto ben fatto, basti pensare che l'animazione del personaggio principale è realizzata con la ben nota tecnica del Rotoscape, con la quale sono stati digitalizzati e portati su schermo i movimenti degli esseri umani.

Ecco a voi la rivincita del nerd...

PLATFORM MANIA

Dennis the Menace e The Adventures of Dr. Franken.

Se avete un SNES, o anche se non lo avete ma vi tenete comunque informati, vi sarete di certo resi conto della inspiegabile scarsità di platform games per questo sistema. Eh sì, perché tolti quei 2150 giochi di piattaforme usciti finora, non è che ce ne siano molti altri in giro. È per questo motivo che non possiamo non essere contenti dell'annuncio dell'uscita di tre nuovi titoli di questo genere così tanto bistrattato dai programmatori.

Dennis the Menace

Il primo è *Dennis the Menace*, tie-in tratto da un film recentemente uscito anche in Italia (il titolo è Dennis la Minaccia) di cui è protagonista un pestifero marmocchio dell'età di circa sei anni la cui occupazione preferita - se non addirittura l'unica - sembra essere rompere le p...cioè, volevo dire disturbare il povero Walther Matthau durante le vacanze estive. Il gioco non è nulla di più che il solito platform ultraconvenzionale, molto simile come struttura di gioco ai due titoli dedicati alla famiglia Addams (che restano comunque due cartucce davvero molto belle) come è nello spirito della Ocean, che ne ha curato la versione per SNES. Provatelo prima di scucire le 120 e + lirette per acquistarlo. Già disponibile

The adventures of Dr. Franken

Il secondo gioco che vi presentiamo è *The Adventures of Dr. Franken*, della DTMC, autrice anche di *Lester the Unlikely* (vedi box). In questo titolo il protagonista è un piccolo mostro con tanto di Ray Ban che si aggira in un castello infestato da fantasmi, belve, armature fatate e mostri di ogni genere. Altamente originale la struttura di gioco, che vi permette di far compiere al vostro personaggio azioni mai viste in un videogioco, quali correre (ooohhh!!! di ammirazione), saltare (doppio ooohhh!!!) e addirittura raccogliere oggetti (incredibile!). Beh, forse il giochillo in questione non vincerà il premio Originalone dell'Anno, ma nulla vi impedisce di dargli un'occhiata e, se dovesse riscuotere la vostra approvazione, eventualmente comprarlo.

Time Slip

Terzo ed ultimo platform game che vi presentiamo in questa sfilata è *Time Slip*, della Vic Tokai, che non è una casa vinicola veneta ma una software house americana molto famosa soprattutto per i suoi trascorsi sull'8 bit di casa Nintendo. *Time Slip* è un platform nel quale impersonate un non meglio precisato soldato che vaga nel tempo con l'unico scopo di distruggere tutto quello che c'è da distruggere. Avete presente *Robocop vs Terminator*? Ecco, quel genere lì...La grafica non sembra esaltante, e nemmeno il nome di Vic Tokai sembra essere garanzia di successo. Bah, staremo a vedere...

World Boxing

Cassius Clay (o Mohamed Alì, se preferite) contro Joe Louis, un incontro che solo i computer sono in grado di proporre. Ed è proprio quello che fa WB!

Un nuovo titolo di Boxe per Megadrive, che attinge a piene mani dall'ormai vecchio *TV Sports: Boxing* della defunta Cinemaware.

Le similitudini sono più che evidenti per quel che concerne la "costruzione" del proprio pugile, infatti i visi sono gli stessi che facevano capolino nella versione per computer. Il gioco è stato arricchito da frasi digitalizzate che vengono proferite nel corso della pugna dai due pugili.

Vige il sistema della resistenza, definita da una barra di energia, e l'aumento delle capacità legato agli acquisti che si possono fare con i soldi guadagnati nel corso dei vari incontri.

La grafica promette bene, la giocabilità forse un po' meno, ma aspettiamo la versione finale per dirlo.

I Ruggiti del Giaguaro

Erano anni che sulle riviste specializzate l'Atari non aveva così tanto spazio. Certo che la prossima uscita del Jaguar in Europa rende logico un simile trattamento, anche se le periferiche e gli up-grade della nuova console Atari non sempre sono in orario con la tabella di marcia. Nel caso del supporto CD le cose sono più che a buon punto. L'espansione è già stata disegnata e, come vedete dalle foto, realizzata pronta per la sua commercializzazione che dovrebbe avvenire nei prossimi mesi.
Mentre il progetto di realtà virtuale relativo al Jaguar subirà, per forza di cose, dei notevoli ritardi. Il capo dell'Atari Europa, Bob Gleadow, ha infatti annunciato che ci sono dei ripensamenti per lo sviluppo del sistema legati soprattutto a problemi di sicurezza.
"Oltre ai pericoli in cui potrebbe incorrere un ragazzino che deambula per la stanza poiché l'elmetto della VR gli impedisce di vedere, sembra che le persone provino senso di nausea e disorientamento dopo una intensiva seduta nel mondo della realtà virtuale."
Non c'è che dire, potrà anche sembrare un peccato, ma il fatto che una società si preoccupi a priori dei suoi eventuali clienti è un gesto sicuramente da apprezzare.

La Infogrames dopo l'uscita di Asterix si prepara a lanciare sul mercato altri giochi legati al mondo dei fumetti. Il prossimo titolo della casa francese sarà infatti I Puffi, subito seguito da Tin Tin e da Asterix 2. Non c'è che dire il binomio Infogrames Bande Dessinè continua a dare i suoi frutti.

Microcosm per Mega CD.

Avete un MegaDrive e un Mega CD? Sì? Allora potrebbe interessarvi sapere che la Psygnosis sta lavorando alla versione per la vostra macchina di Microcosm, uno dei titoli più belli e acclamati degli ultimi tempi. La prospettiva in 3-D e la velocità d'azione sono proprio quelle viste sul Marty, e sembra proprio che, numero di colori a parte, verrà fuori un grandissimo gioco. Keep your fingers crossed!

Una talpa alla Commodore ci ha detto che la messa sul mercato del CD 32 ha messo non poco in allarme i dirigenti della stessa casa americana. Il motivo? Il CD 32 entrerebbe in pericolosissima concorrenza con l'Amiga 1200, che al momento rappresenta il cavallo di battaglia della Commodore, rispetto al quale ha anche un prezzo di acquisto meno elevato. Il CD 32 rischia di ridurre in misura notevolissima le vendite dell'Amiga 1200, macchina che, non dimentichiamolo, è scelta dagli acquirenti soprattutto per le sue qualità di macchina da gioco. Previsioni non proprio ottimistiche arrivano a valutare addirittura nel 50% la riduzione delle vendite di computer Amiga nelle versioni 600 e 1200. Noi crediamo che la Commodore abbia valutato bene la situazione prima di lanciarsi in questa nuova avventura, speriamo solo che i calcoli fatti dall'ufficio marketing siano esatti...

Se vi dovesse capitare di passare per Tokyo o Hong Kong, non mancate di visitare i negozi di giocattoli, oltre a quelli di videogiochi. In questo periodo stanno spuntando come funghi in un bosco dopo una giornata di pioggia, i pupazzi ed altri giochi dedicati ai protagonisti dei vostri videogames preferiti. I personaggi di *Street Fighter II* la fanno da padrone, con versioni *deformed*, in plastica, pelouche, con dimensioni variabili da pochi cm. a quasi mezzo metro. Ci sono anche modelli snodabili e veri pezzi di artigianato, dipinti a mano. Ma sono comunque disponibili anche pupazzi e modellini riproducenti le fattezze dei protagonisti di *Dragon Ball Z*, *BomberMan*, *Dragon Knight*, *Mega Man* e, naturalmente, *Sonic* e *Mario*.

Il 5 settembre scorso è morto Thomas F. Quinn. Il nome di questa persona potrà dirvi poco o niente, ma sappiate che senza di lui, molto probabilmente oggi non stareste videogiocando con i vostri amatissimi SNES, PC Engine e MegaDrive. Mr Quinn, infatti è stata la persona che più di tutte ha curato l'aspetto commerciale della diffusione del primo sistema di videogioco da casa che abbia riscosso successo su scala mondiale, il mitico Atari VCS 2600. Infatti, Quinn fece da intermediario tra l'Atari e la catena di distribuzione Sears per la vendita su scala nazionale del sistema, che si diffonderà in maniera incredibile, dando origine alla febbre del videogioco così come la conosciamo oggi.

Novità Neo Geo. A settembre, si è tenuta in Giappone l'annuale fiera nazionale che vede protagonisti i videogiochi in versione coin-op. Tra le molte novità presenti, vi segnaliamo Miracle Adventure, della Data East per il mostro nero della SNK. Il gioco, lo sapete perché ve ne abbiamo parlato nei numeri precedenti, è un platform alla Mario, a prima vista davvero molto promettente, con una realizzazione grafica e sonora di tutto rispetto. C'è solo un piccolo problema, è troppo facile. Ora, in verità, non sappiamo dirvi se la facilità del gioco dipendesse dal settaggio della macchina presente alla fiera o se sia propria del titolo, fatto è che, in passato, sovente la SNK ci ha proposto titoli potenzialmente bellissimi, salvo poi rovinarli con un mal calibrato livello della difficoltà, come è accaduto per esempio con Robo Army, Blues Journey e Thrash Rally. Speriamo in bene!

Avete presente Aladdin della Virgin per Sega MegaDrive? Il gioco è riuscito talmente bene che Ellen Beth Van Buskirk, direttore marketing della Sega prevede che ne saranno vendute oltre un milione di copie. Inoltre, nella fase di commercializzazione della cartuccia, la Sega e la Virgin saranno coadiuvate dalla Disney, che metterà in vendita nei suoi negozi specializzati il videogioco e inserirà nelle confezioni delle videocassette di Aladdin la pubblicità dell'ultima fatica della Virgin Games.

Per gli amanti degli sparatutto: uno dei giochi di questo genere più belli in assoluto, e cioè *Raiden*, sta per partorire un seguito. Il sequel, inizialmente in sala giochi, successivamente su tutti i sistemi da casa, dovrebbe essere più che massiccio graficamente, con dei fondali e dei mostri di fine livello incredibili. Spiacenti, ma non abbiamo ancora le foto...

Notizia bomba! Ecco quale sarà, probabilmente, il primo titolo dello SNES a occupare ben 32 megabit di memoria: *Super Metroid*, versione vitaminizzata del vecchio Metroid che riscosse tanto successo sul vecchio (ma mai dimenticato) NES 8 bit. La Nintendo è giunta verso la metà della sua programmazione e conta di riuscire a lanciarlo entro marzo dell'anno prossimo. Il gioco dovrebbe avere un'ampiezza di circa 100 volte superiore al suo predecessore, oltre ad annoverare tra

segue a pag. 21

44! 68! HUT! HUT! HUT!

Come ogni settembre è cominciato negli USA il campionato NFL di football americano. Come ogni ottobre le software houses cominciano a far uscire i loro titoli relativi a questo sport, che vendono in misura copiosa sfruttando anche la spinta del loro campionato professionistico. Nel marasma di nuove cartucce dedicate a uno degli sport nazionali americani, vi sono titoli buoni e titoli meno buoni, veri capolavori e vere ciofeche. Cerchiamo di distinguere la lana dalla seta e il cioccolato dalla... no, questa è meglio di no.

Oltre a *John Madden Football '94* (che trovate recensito in questo numero di Gheim Pauà) il panorama che ci si prospetta è davvero molto ampio.

NFL Football '94 Starring Joe Montana, è un titolo Sega da 16 Mbit. Questo gioco fa ricorso al nome di Joe Montana, già famosissimo quarteback dei San Francisco 49ers ora trasferitosi nei Kansas City Chiefs, per vendere qualche copia in più di un titolo già validissimo di per sé. D'obbligo un numero incredibile di opzioni, statistiche, replay istantaneo e omini delle bibite allieteranno le vostre sessioni di gioco. Inoltre sono presenti tutti i nomi dei giocatori del campionato NFL avendo la Sega stipulato un accordo con la NFLPA, l'associazione dei giocatori di football. E come recita lo stesso Montana nella pubblicità del gioco, c'è più gusto a evitare un avversario quando sai chi è! Mah! È in programma anche una realizzazione per Mega Cd.

Dalla Tecmo arriva *Super Bowl Team NFL* in doppia versione, MegaDrive e SNES. Sebbene questo titolo sia quello graficamente meno attraente, con gli sprite piccoli e la grafica poco dettagliata e degna di un 16 bit solo in occasione di schermate fisse durante i touchdown e a inizio partita, gli amanti di questo sport non mancheranno di divertirsi. Infatti il gioco in questione incorpora tutti gli aspetti del football e mette a disposizione dei giocatori una serie di opzioni e di giocate impressionante. Splendido per realismo e completezza, anche se non spettacolare.

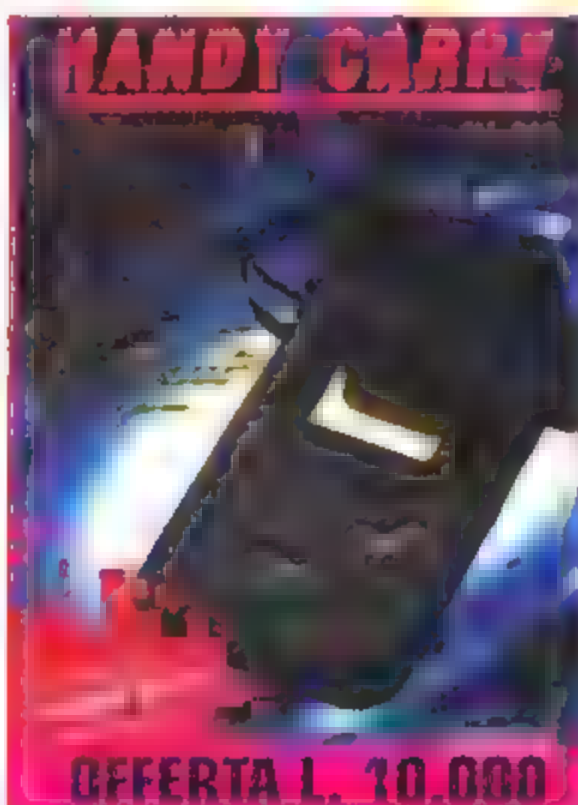
E ora veniamo ai titoli ancora in predicato: *Dan Marino Power Play Football*, della Park Place per Genesis. Il titolo si presenta con una visione laterale abbastanza inusuale per un titolo di football americano, ma il marchio di fabbrica della Park Place, che ha sviluppato diversi titoli sportivi di successo per l'Electronic Arts, tra cui i primi Madden e NHL Hockey, vuol dire fiducia. Il gioco sarà pubblicato sotto etichetta Virgin.

Infine c'è da citare *NFL Quarterback Club*, della Acclaim per SNES e, in futuro, per MegaDrive. Park Place strikes again! Sono sempre loro, questa volta con un titolo giocato dal punto di vista del quarterback. Sembra spettacolare e davvero massiccio, ma fino a quando non lo vedremo in azione è meglio non sbilanciarsi.

Obitus

Obitus è un titolo decisamente originale che dovrebbe fare la sua comparsa nei negozi verso la fine del mese. È un misto tra un gioco d'azione e un RPG, e alterna schermi dove la visuale è laterale con altre sezioni di gioco con prospettiva in soggettiva. Quest'ultima promette di essere molto intrigante, con effetti di rotazione e zoomate velocissimi e realistici. Orde senza fine di mostri, foreste e dungeon da attraversare con visione in prima persona, rendono questo titolo particolarmente interessante. Se ne volete sapere di più, state sintonizzati su Gippi!

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)
ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

GAME BOY PREZZO PAZZO !

GRATIS CON L'ACQUISTO DI 2 GIOCHI

GAME BOY "TOP 25"

1) POLE POSITION F.1	L.	65.000
2) ALIENS 3	L.	55.000
3) INDIANA JONES	L.	65.000
4) JURASSIC PARK	L.	68.000
5) SUPER MARIO LAND 2	L.	58.000
6) MORTAL KOMBAT	L.	59.000
7) SUPER KICK OFF	L.	39.000
8) STAR WARS	L.	59.000
9) MUHAMMED ALI' BOX.	L.	58.000
10) TURTLES	L.	49.000
11) Mich.JORDAN BASKET	L.	29.000
12) SNOOPY'S	L.	39.000
13) TOP RANK TENNIS	L.	45.000
14) BIONIC COMMANDO	L.	38.000
15) BATMAN	L.	39.000
16) PRINCE OF PERSIA	L.	39.000
17) CAESAR PAL. CASINO	L.	48.000
18) NINJA BOY 2	L.	48.000
19) MARBLE MADNESS	L.	39.000
20) Q - BERT	L.	29.000
21) MAC DONALD LAND	L.	39.000
22) PIPE DREAM	L.	29.000
23) AVENGIN SPIRIT	L.	29.000
24) EMPIRE STRIKE BACK	L.	59.000
25) HUNCH BACK	L.	39.000

GAME GEAR

CONSOLE SEGA GAME GEAR ***TEL.***

ACCESSORI PER GAME GEAR

Alimentatore AC/DC 220V originale	L.	25 000
Big Windows II (super lente)	L.	29.000

Oltre ad ingrandire lo schermo ne consente l'utilizzo al sole grazie alle pareti laterali che proteggono dalla luce

Power Pack battery pack per GG	L.	68.000
Game Gear Action Replay	L	88 000

TITOLI GAME GEAR

AERIAL ASSAULT	L	29 000
ALESTE II	L	39 000
ALIEN 3	L.	49.000
ARCH RIVAL BASKET	L	65.000
BATMAN RETURNS	L.	55 000
CHAKAN FIGHTING	L	58 000
CHESSMASTER - SCACCHI	L	49.000
CHUCK ROCK II	L	78 000
COOL SPOT	L	75 000
CRASH DUMMIES	L	68 000
DESERT STRIKE	L.	78 000
DOUBLE DRAGON		Telefonare
DRACULA	L.	69 000
ECCO THE DOLPHIN	L	75 000
EVANDER HOLYFIELD BOXE	L.	48 000
FANTASTIC DAZZY		Telefonare
GEORGE FOREMAN BOXE	L.	48 000
GLOBAL GLADIATOR	L	45 000
HOOK	L	68 000
INDIANA JONES	L.	48 000
JAMES POND II	L	68 000
JURASSIC PARK	L.	65 000
LAND OF ILLUSION	L	69 000
LEADERBOARD GOLF	L	49 000
LEMMINGS	L	65 000
LITTLE MERMAID - LA SIRENETTA	L	48 000
MICKEY MOUSE	L.	48 000
MICROMACHINE	L	68 000
MORTAL KOMBAT	L	75 000
OUT RUN EUROPA	L	49 000
PAPER BOY 2	L	59 000
PGA TOUR GOLF	L	78 000
PREDATOR TWO	L	59 000
PRINCE OF PERSIA	L.	49 000
SHINOBY 2	L	49 000
SONIC 3		Telefonare
SONIC I	L	39 000
SONIC II	L.	49 000
SMASH TV	L	29 000
SPACE HARRIER	L.	38 000
SPACE INVADERS	L.	39 000
SPIDERMAN	L	48 000
STAR WARS	L	75 000
STREET OF RAGE-BARE KNUCKLE	L	55 000
STREET OF RAGE-BARE KNUCKLE II	L	65 000
STRIDER II	L	75 000
SUPERMAN	L	48 000
SUPER MONACO GP II -SENNA-	L	38 000
SUPER SMASH TV	L.	29 000
TALE SPIN	L	55 000
TERMINATOR 2	L	75 000
THE OTTIFANTS	L	68 000
TOM AND JERRY	L	65 000
ULTIMATE SOCCER	L	68 000
W.C. SOCCER	L.	59 000
WIMBLEDON TENNIS	L	38 000
WINTER OLIMPICS	L	78 000
WWF WRESTLER MANIA 2	L	75 000

DISPONIBILI SENSIBLE SOCCER E DONALD DUCK PAPERINO!

IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

CD 32 NEWS

La Ocean sta attualmente dando gli ultimi tocchi a due giochilli che dovrebbero fare la felicità dei possessori di Amiga CD 32: *T.F.X.* e *Inferno*. Il primo, il cui titolo sta a significare Tactical Fighter Experiment, è un simulatore di volo dalla grafica davvero spettacolare. È composto da oltre 200 (!) missioni, e promette di non far rimpiangere i migliori simulatori che girano sui PC più potenti. *Inferno* è invece uno sparatutto di ambientazione spaziale con visione in soggettiva, e anch'esso può contare su una realizzazione grafica da urlo. Speriamo di potervi presentare entrambi i titoli nel numero di marzo di Gippi, sperando che la Ocean rispetti le date annunciate.

Ma c'è anche il commento di Bisteccone Galeazzi?

DSP Tennis

(titolo non definitivo)

Ecco (probabilmente) il tennis definitivo per SNES! Questo gioco sposa alla perfezione le spettacolari caratteristiche grafiche del mode 7 con la giocabilità necessaria a un titolo sportivo. L'azione, a giudicare da quanto scrivono le riviste nipponiche, è velocissima, quasi frenetica, ma estremamente realistica, e il repertorio di colpi a disposizione dei tennisti è estremamente ampio. Inoltre il gioco vi permette di creare un atleta e di costruirne la carriera, potendolo poi salvare su cartuccia e riprendere in un momento successivo. Su un prossimo numero di Game Power vi forniremo maggiori notizie!

LA PAROLA AGLI ESPERTI

"Quando combattevo, la mia preoccupazione principale relativa al materiale da portare nell'albergo dove avrei alloggiato in vista dell'incontro, era che nella mia stanza fossero stati installati i miei coin-op preferiti, e cioè *Ms. PacMan*, *Berzerk* e *Asteroids*. Il resto dell'equipaggiamento, guantoni, scarpette, paradenti, avrei potuto acquistarlo ovunque, ma dove avrei potuto trovare Pole Position se non me lo fossi portato dietro?" Sugar Ray Leonard, ex campione di pugilato a cavallo tra la fine degli anni '70 e il decennio successivo.

"Credo che la Sega stia facendo davvero un ottimo lavoro: ce la sta mettendo tutta per diventare la numero uno del settore videogiochi, e sta ottenendo dei risultati di pubblico e di guadagni realmente buoni. Al contrario la Nintendo è meno dinamica, punta più sul sicuro e crede di poter dettare le regole per tutti, ma alla lunga questa politica la porterà ad avere un vantaggio sui concorrenti minore di quanto non sia attualmente". Joe Morici, responsabile marketing della CAPCOM.

NES NEWS

Il vecchio 8 bit della Nintendo non ne vuole proprio sapere di defungere, e così continuano a uscire titoli di grande richiamo, almeno negli U.S.A. Uno di questi è senz'altro *Star Trek, The Next Generation*, pubblicato dalla Absolute, anche per il vostro Game Boy. Il gioco shakera sapientemente elementi d'azione con sezioni strategiche. È già un successo negli Stati Uniti, e chissà che non approdi anche su questi lidi, prima o poi.

Gli Addams ritornano! *Pugsley's Scavenger Hunt*, già uscito su SNES, è in fase di conversione per il Nintendino. Il gioco sembra molto fedele alla versione originale, se si eccettuano ovvie restrizioni grafiche e sonore, e promette quindi di essere un platform molto giocabile e per nulla facile, anche se forse un po' di originalità in più non avrebbe di certo guastato. Dalla Ocean, disponibile da novembre negli States.

PINK PANTHER GOES...

...to Hollywood. Già, non contenta di avere un figlio come Benigni, la Pantera Rosa si fionda nella capitale americana del cinema.

Oltre al personaggio che tutti voi conoscerete, c'è ben poco da aggiungere, il gioco si riassume in un platform a cui siamo più che abituati. Un punto a suo vantaggio rimane senza dubbio l'animazione della Pantera più rosa del mondo, frutto di una riedizione quasi da cartoon. Presto farà capolino nei negozi, e sarà nostra premura darvi una piena recensione delle avventure del felino. Non sappiamo ancora se le musiche saranno quelle di Henry Mancini, ma se così fosse il gioco ne guadagnerebbe senza dubbio.

ERRATA CORRIGE

Piccola precisazione a un affermazione fatta nelle news del numero scorso. Yuzo Koshiro non è il designer di *Act Raiser II*, ma colui che ne ha composto le splendide musiche. Il game creator si chiama Masaya Hashimoto. Tra i due, comunque, il più famoso è senz'altro Yuzo Koshiro, autore tra i più talentuosi, e naturalmente pagato di conseguenza, di colonne sonore di famosi videogiochi. Qualche nome? *Streets of Rage* 1 e 2, *The Super Shinobi*, *Super Adventure Island*.

le sue file un numero di armi aggiuntive e di bonus davvero enorme. Can't wait!!!

Altro shock, sempre dalla Nintendo! FX Trax, il prossimo titolo per SNES che incorporerà il famoso chip SFX, viene programmato da nientepopodimeno che mr. Miyamota, il game designer la cui mente ha partorito titolozzi insignificanti come *Super Mario World* e *The Legend of Zelda*. Il gioco, grazie al chip presente nella cartuccia, dovrebbe essere strabiliante, con ben 15.000 (!!!) poligoni in movimento al secondo. La quantità di memoria occupata dovrebbe essere di 24 Mbit, ma c'è chi dice che potrebbe essere addirittura di 32 mega! Che sciocco, quasi mi dimenticavo: è presente un'opzione che permette a due giocatori di sfidarsi in simultanea. Ma cosa volete di più? Un Lucano?

Alcune gole profonde all'interno della Sega ci avvertono che, nonostante ripetuti communicati ufficiali e ufficiosi che annunciavano l'uscita di Sonic 3 non prima di aprile 1994, la terza puntata delle avventure del porcospino blu, e del suo nuovo compagno, dovrebbero essere in vendita prima di Natale (ma sarà poi vero?). Il gioco dovrebbe estendersi su ben 16 megabit e, nelle intenzioni dei programmatori, dovrebbe essere "molto più bello e completo" di Sonic CD. Ancora una volta, sperare non costa nulla!

Sta circolando con insistenza in tutta Europa la voce che i titoli per il SNES debbano subire, in un futuro più o meno prossimo, un ribasso valutabile in circa 10 mila lire a cartuccia. La ragione di questo calo dei prezzi risiederebbe nell'opportunità concessa dalla Nintendo alle software house di pagare il prezzo di manifattura delle cartucce, che come riportato nel box "Nintendo, il numero 1!" è effettuata esclusivamente dalla grande N, non più in yen ma in dollari americani. Ora, visto che sul mercato valutario internazionale il dollaro vale meno dello yen, ecco che il costo finale dei giochi potrebbe scendere di un bel deca. La causa scatenante la decisione sembra essere stata la minaccia, ventilata dalla Electronic Arts, di sospendere la pubblicazione dei nuovi titoli previsti per il SNES, tra cui sono previsti hit annunciati quali NHLPA '94 e FIFA International Soccer, dato che il profitto ricavato dalla pubblicazione dei titoli, una volta pagata la produzione delle cartucce sarebbe stato insufficiente. Ora speriamo solo che non sia il dollaro a romperci le uova nel paniere, aumentando il proprio valore rispetto allo yen!

Credevate che gli unici operatori del mondo dei videogames ad essere affetti da velleità censorie e moraliste fossero quei cari ragazzi della Nintendo? Avete toppato, e di brutto. Sapete quale casa ha di recente operato una sorta di auto censura sui propri prodotti? Nientemeno che l'Electronic Arts, che ha deciso di eliminare tutte le scene di violenza gratuite, cioè non strumentali ai fini del gioco, dai suoi giochi più recenti. Provate a giocare alla versione '94 del loro splendido hockey su ghiaccio, e chiedetevi che fine hanno fatto le risse che comparivano nelle pre-

NEWS ANTEPRIME

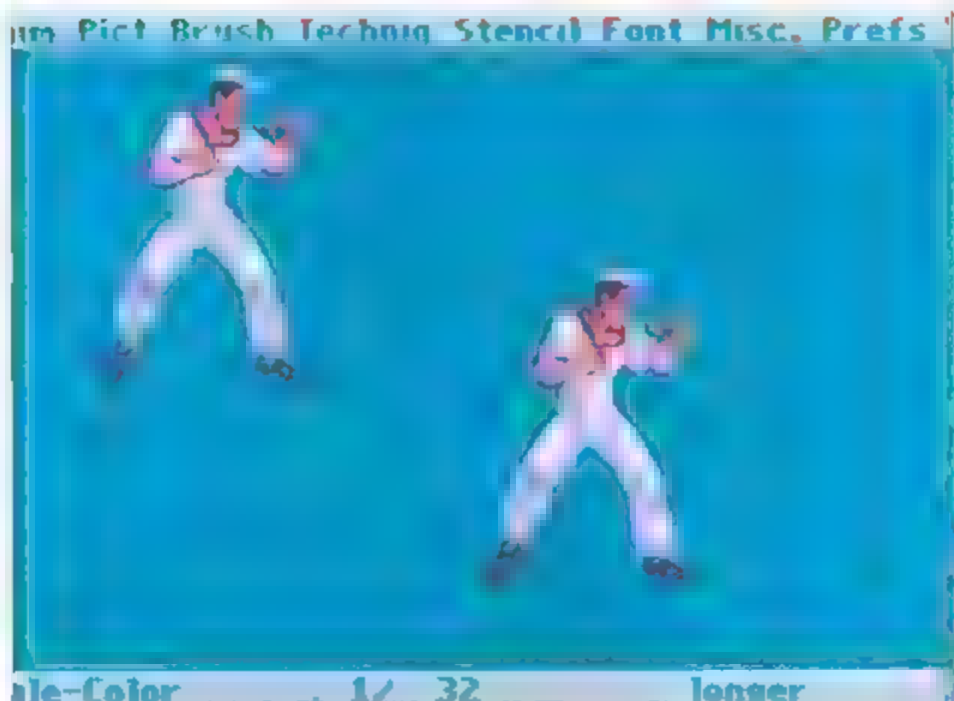
LA FURIA CIECA "DRAGON" LEE

cedenti edizioni del gioco. Sembra che sia stato ritoccato anche il nuovo John Madden: ora è più difficile fare uscire un giocatore avversario per infortunio. Continuando su questa strada, il nuovo Street Fighter III non permetterà agli sfidanti di colpirsi, ma solo di insultarsi e di guardarsi in cagnesco...

Un sorriso, prego...

A proposito di violenza, censura e pubblicità, il testimonial scelto dalla Acclaim per promuovere le versioni home di Mortal Kombat è Vinny Jones, calciatore, e mai scelta fu più azzeccata. Quelli tra di voi che mangiano pane e palloni sanno già chi è Mr. Jones, ma per gli altri, un paio di righe di commento. Vinny è una specie di Pasquale Bruno, solo molto più cattivo, letale e meno dotato sul piano tecnico. Tra le tante reprimende ricevute dal calciatore inglese, almeno una merita di essere segnalata. Si tratta di una salatissima multa infertagli dalla giustizia sportiva di Sua Maestà Britannica per essere stato protagonista di un corso su videocassetta nel quale si spiegavano circa 50 tecniche per far male ad un avversario senza farsi scoprire dall'arbitro, ad esempio strappandogli i peli da sotto le ascelle allorché lo si aiuta a rialzarsi (giuro: non sto scherzando).

La Psygnosis e la Vivid Image hanno raggiunto un accordo per la conversione su MD di Second Samurai, seguito del tanto acclamato First Samurai. Il gioco, nelle intenzioni dei programmatori, dovrebbe presentare un approccio al genere hack'n'slash decisamente differente rispetto al passato, staccandosi dallo schema di gioco dei vari Shinobi e simili. Staremo a vedere!

Problemi legali in vista per la Sega! È stata citata in giudizio dalla Beeshu, una delle maggiori produttrici di accessori per i sistemi della casa produttrice del MegaDrive. Il motivo del procedimento legale risiede nella protesta della Beeshu che, dopo diversi anni di collaborazione con la Sega stessa, stava per lanciare una serie di nuovi accessori per il MD, ma è stata battuta sul tempo dalla partner, che avrebbe agito in maniera scorretta non rispettando accordi scritti e non scritti intercorsi tra le due imprese. La richiesta della Beeshu è di ben 30 milioni di dollari, circa 50 miliardi di lire... Non crediamo che la Sega pagherà questa cifra. Al più, se le cose dovessero volgere al peggio, potrebbe giungere a un accordo con la Beeshu, come di solito avviene in questi casi.

È innegabile che Bruce Lee sia sempre stato oggetto di culto, prima di tutto perché morì prematuramente in circostanze misteriose, in secondo luogo perché si tratta probabilmente del miglior esponente mondiale delle arti marziali.

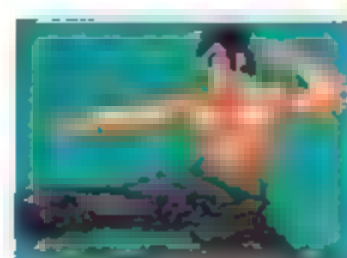
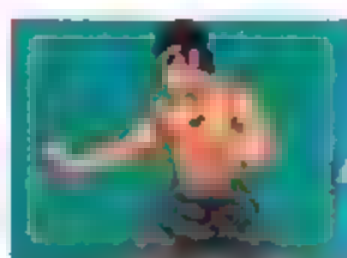
Bruce Lee morì alla prematura età di 32 anni e vent'anni dopo la sua scomparsa (avvenuta nel 1973), la sua leggenda ritorna a farsi vivo grazie a un film basato sulla sua vita (nel corso delle riprese del quale ha perso la vita suo figlio Brandon Lee). La Virgin ne ha acquistato la licenza dalla MCA, ed è più che mai decisa a dimostrare con questo nuovo prodotto per SNES e Megadrive che i beat'em up non sono affatto morti. Impossibile non notare che la stessa Virgin possiede i diritti delle versioni di *Mortal Kombat* per computer, quindi probabilmente sa come realizzare un buon prodotto.

La società ha affidato la realizzazione a Ronald Pieket Weeserik, che ha scritto il codice di alcuni dei migliori giochi per Amiga, tra cui il frenetico *SWIV*, *Silkworm* e il carinissimo platform *Rodland*, e Dave Chapman, che vanta una provata esperienza nel campo delle console.

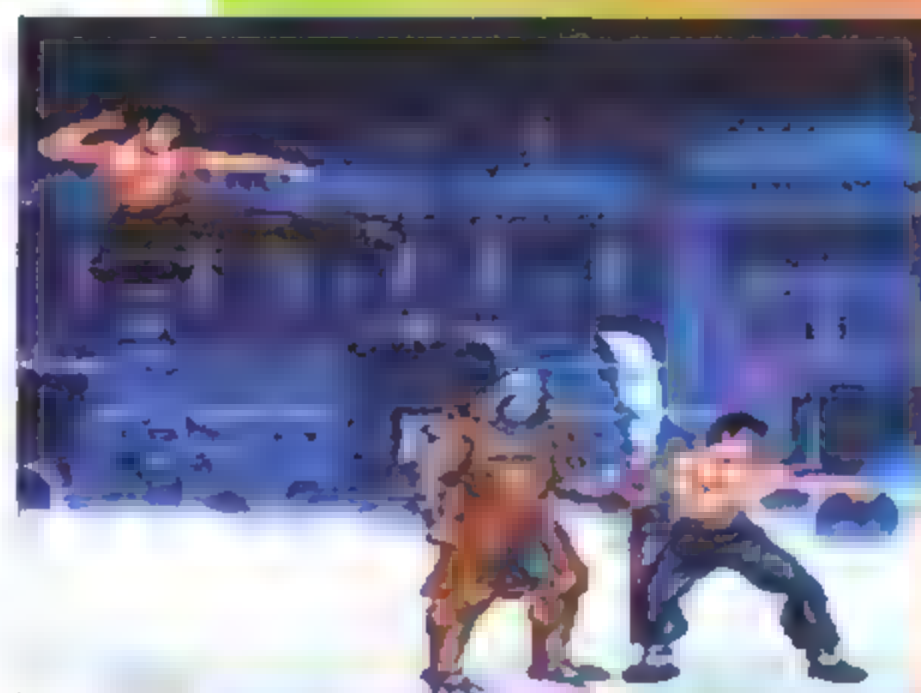
I due programmatori sono stati inizialmente tenuti all'oscuro dell'andamento delle riprese e questo ha comportato non pochi problemi, come afferma lo stesso Ronald: "Effettivamente eravamo in possesso del copione, ma di fatto è cambiato completamente al momento delle riprese. Siamo riusciti ad avere alcune immagini del set, così siamo riusciti a riprodurre almeno in parte l'ambientazione e il feeling della pellicola." La Virgin non ha fatto richieste particolari sul tipo di prodotto che voleva, quindi i programmatori avevano libera scelta su come e cosa sviluppare, ma ovviamente sarebbe stato sciocco non realizzare un gioco che procedesse parallelamente con il film. L'idea era di produrre un picchiaduro con sprite molto grandi e con un massimo di 3 personaggi in gara. Invece di partire dai disegno

degli sprite, il team ha cominciato a scrivere le routine di movimento e controllo dei personaggi utilizzando un programma particolare per calcolare le mosse e poter aggiungere gli sprite in un secondo momento. Il problema principale era il calcolo delle collisioni, il modo in cui gli sprite interagiscono tra di loro e con l'area di gioco.

Essenzialmente le due versioni sono uguali, ma ogni programmatore lavora sul suo codice in maniera autonoma. Ogni versione può utilizzare le peculiarità intrinseche della macchina, quindi entrambe hanno dei vantaggi l'una rispetto all'altra. Ronald - che si occupa della versione SNES - potrebbe utilizzare il mode 7 per particolari effetti tridimensionali, ma effet-

DI BRUCE

In queste pagine l'editor utilizzato dei grafici per realizzare gli sprite di Bruce Lee e dei dodici avversari che dovrà affrontare durante il gioco.
L'immagine oramai mitica del re delle arti marziali sarà un sicuro richiamo per gli amanti dei picchiaduro.
Almeno questo è quello che sperano alla Virgin.

tivamente non ne vede la necessità. La versione SNES utilizza più colori, ma quella per Megadrive dovrebbe essere leggermente più veloce, anche se con una palette di colori ristretta. *Dragon* si differenzia dagli altri picchiaduro in stile *Street Fighter* e *Mortal Kombat* perché invece del classico combattimento tra due contendenti, prevede uno o due giocatori che affrontano contemporaneamente un avversario. Attualmente lo stile di gioco non si differenzia molto dai classici del genere, con le solite barre di energia che vanno esaurendosi sotto i colpi del nemico, ma alla Virgin assicurano che il gioco finito sarà più originale e innovativo degli altri prodotti in circolazione (intanto, però, questa frase non lo è per niente, NdR). Un'innovazione già certa è che quando si sconfigge uno dei 12 opponenti, le loro mosse speciali verranno apprese da Bruce Lee, quindi con il procedere del gioco e con l'aumentare della difficoltà, il giocatore potrà contare su di un vasto repertorio in continua crescita e quindi a una sfida sempre equa.
Tutti i picchiaduro in circolazione sono irreali, con power-up e mosse fisicamente impossibili. In *Dragon* le mosse saranno tutte reali e alcune riprendono i micidiali colpi di Bruce Lee.
Nel gioco non ci saranno strani mostri, scariche elettriche e palle di fuoco, a tutto vantaggio del realismo. A detta della Virgin, le animazioni saranno più fluide di qualsiasi gioco abbiate mai visto e i più di cento frame per ogni avversario dovrebbero garantirlo. Come potete immaginare, il gioco è un vero colosso di dati che verranno compressi in 16 mega per la versione Megadrive. I programmatori hanno intenzione di aggiungere l'interazione con gli scenari, attualmente non è stato possibile inserirlo nel gioco, ma Dave conta di poterlo fare: "Se riusciremo a introdurre questa caratteristica, il giocatore potrà colpire i muri, distruggere gli idranti, e così via."
Tutti i nemici che vedrete nel corso del gioco sono tratti direttamente dal film, e visto che i personaggi originali non erano abbastanza, il team ha attinto da vecchi film di Bruce Lee. Gli scontri avverranno in 10 ambientazioni diverse, inoltre entrambi i giocatori si potranno allenare con il maestro di Bruce Lee, Yip Man, così potranno fare pratica con le 36 mosse disponibili. Ci sono anche delle mosse segrete che dovrete scoprire. Rimane ancora da decidere se utilizzare tutti i pulsanti del joypad del SNES, perché Ronald non vuole realizzare un metodo di controllo troppo difficile, anche perché le mosse a disposizione sono proprio tante e probabilmente la maggior parte di queste saranno attuabili tramite una combinazione di tasti.
A Ronald e Dave rimane un sacco di lavoro da fare, speriamo solo che il prodotto finito rispecchi le loro intenzioni iniziali, mentre a voi non rimane altro che attendere la recensione del gioco in un prossimo numero di Gheim Paua.

Derek dela Fuente

NEWS ANTEPRIME

Notizia fresca, fresca: la Adeline, che non è il nome di una cugina di zia Marisa, ma un nuovo team di sviluppo che annovera alcuni dei genialoidi della Delphine Software, sta lavorando al seguito di uno dei più bei arcade/adventure di ogni tempo: *Flashback 2* (titolo provvisorio). Del gioco al momento non sappiamo dirvi nulla, se non che dovrebbe uscire entro giugno.

Entro febbraio 1994 a Colindale, presso Londra, dovrebbe aprire il secondo parco attrazioni della Sega in Gran Bretagna, dopo quello di Bournemouth. La superficie del nuovo Amusement Arcade è decisamente più ridotta rispetto al primo, si parla di circa 3000 metri quadrati contro i quasi 10000 del precedente, ma il concetto di base resta inalterato: giochi, giochi e ancora giochi! E che giochi! Cabinati di *R-360*, *Rad Mobile*, *Out Runners*, *Virtua Racing* in singolo e linkati insieme per incredibili sfide tra amici... Slurp! A quando un centro simile in Italia? Ci accontenteremmo anche di 100 metri quadrati...

La WolfTeam non esiste più! La casa di software autrice di titoli quali *Road Avenger*, *Cobra Command* ed *Earnest Evans* si è sciolta, e i programmatori che lavoravano in essa sono approdati in altri team di sviluppo, quali Gau, che ha di recente pubblicato il bellissimo *X-Ranza*; Zamus, che ha sviluppato Macross sul SuperFamicom; e Sega. Le ragioni dello scioglimento della WT sono al momento ignote, ma un simpatico uccellino ci suggerisce che i motivi sarebbero ricollegabili al vil denaro.

A tutti i possessori di Gameboy interessati al genere RPG farà piacere sapere che è uscita la terza puntata della saga di *Final Fantasy Legend*, della Square. Come molti di voi sapranno, la serie di *Final Fantasy* riscuote un grandissimo successo in Giappone, grazie a mappe vastissime e al notevolissimo numero di personaggi con i quali parlare, combattere, allearsi, ballare e mangiarsi una pizza al mandarino.
Presto sul vostro Game Boy preferito.

AIUTO! I TERRESTRI!

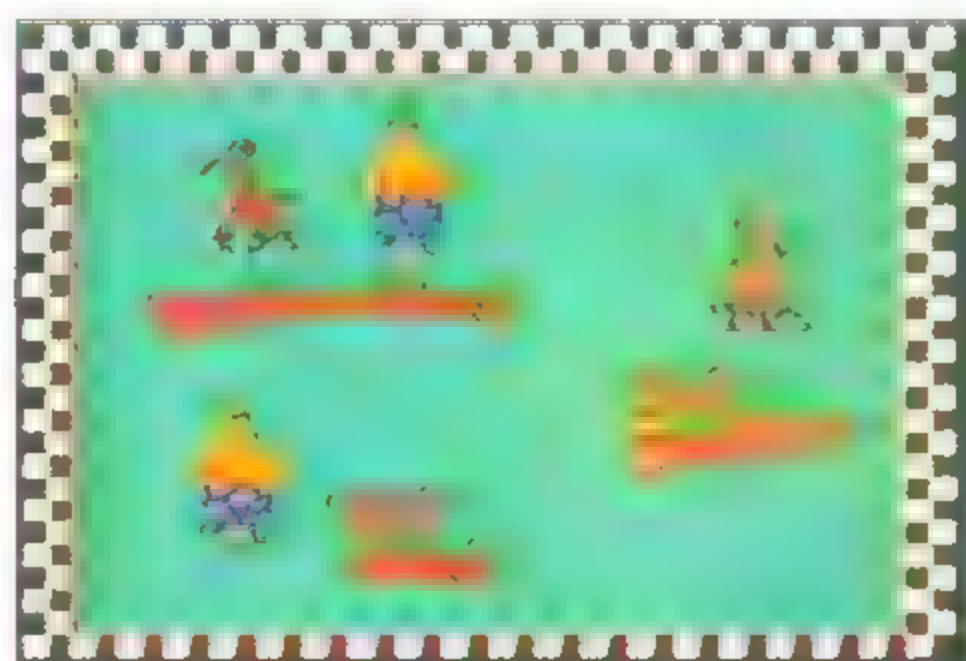
Molti di voi conosceranno già Toe Jam & Earl, vuoi per averli incontrati nel loro gioco precedente, vuoi perché li avete visti su queste pagine non molto tempo fa. Ora ritornano, con il compito di liberare un pianeta dai peggiori parassiti che esistano: gli abitanti della terra...

Toe Jam & Earl

Toe Jam & Earl hanno fatto un errore madornale, di ritorno dal pianeta terra non si sono resi conto che una miriade di turisti, stanchi dei soliti luoghi di villeggiatura che il nostro pianeta offre, hanno deciso di farsi dare un passaggio (a scrocco) dalla loro astronave verso un altro mondo, quello di Toe Jam & Earl appunto.
La notizia viene trasmessa dai telegiornali locali con l'enfasi di una catastrofe. "Frotte di strani esseri armati di oggetti che sparano luce stanno colpendo la nostra popolazione, si consiglia di non uscire di casa e di evitare ogni contatto con la razza aliena." Potete ben immaginare il terrore che percorre gli ignari abitanti del malcapitato pianeta. Tutti a cercar rifugio da quelle terribili armi che gli alieni chiamano macchine fotografiche, intere città che devono affrontare pericoli che mai prima d'ora hanno pensato potessero esistere: l'immondizia dei dopo picnic. "Edizione speciale! Un nuovo aggiornamento sull'immane sciagura che ci ha colpito. I responsabili dell'orrenda invasione hanno un nome: Toe Jam & Earl!" Sentendosi colpevoli fino al midollo, Toe ed Earl decidono che devono essere loro a liberare il loro pianeta dai terrestri, scovarli impacchettarli e rispedirli da dove sono venuti. Il gioco è un tipico esempio di titolo a piattaforme, in cui i nostri due casuali eroi dovranno muoversi, da soli o in coppia per rintracciare i terrestri che stanno infestando il loro piccolo mondo.

Le immagini surreali ci accompagnano per tutto il gioco.

È possibile, nell'opzione a un giocatore, scegliere se giocare con Earl oppure con Toe Jam, mentre giocando in due potrete, e dovrete, scegliere entrambi i nostri spazzini spaziali.
Il gioco si dipana in numerosi livelli, nel corso dei quali i personaggi subiscono delle variazioni grafiche realmente carine. Si trasformano in tratti disegnati, svaniscono e ricompaiono in forme stravaganti.
Sono sicuro che tutti coloro che hanno giocato al primo episodio di questo stralunato giochillo, non vedono l'ora di mettere le mani sul suo sequel anche, e soprattutto, perché si differenzia di gran lunga dal suo predecessore, non tanto per quel che riguarda la meccanica del gioco, quanto per i paesaggi surreali in cui il giocatore dovrà muoversi per salvare il pianeta di Tom Jam & Earl dall'invasione dei parassiti terrestri.

Random

NINTENDO GIG REGALA
LA PRIMA COLLEZIONE DI
"SUPER MARIO WATCH®"
Ehi ragazzi, avete visto che super orologi? Colori e disegni sono la fine del mondo...e poi sono speciali anche dentro: sono al quarzo, analogici e subacquei fino a tre atmosfere. Entra anche tu nel team Nintendo con i primi esclusivi Super Mario Watch!
PER AVERE UN SUPER MARIO WATCH BASTANO 3 CASSETTE
Nintendo
MA SOLO QUELLE CON IL MARCHIO
GiG
nel paese delle meraviglie
SUPER MARIO WATCH
GAME BOY

REGOLAMENTO

Per ricevere a casa tua uno dei 4 modelli della prima collezione "Super Mario Watch®":

1) Acquista nel periodo 1/10/1993 - 31/1/1994 tre cassette a tua scelta per videogiochi Nintendo distribuite da GIG. Le riconosci perchè sulla scatola c'é il marchio GIG oppure la scritta "Importato da Linea Gig s.p.a."
2) Fai timbrare la garanzia dal negoziante, compilala in ogni sua parte e conservala assieme al relativo **scontrino fiscale** (gli scontrini fiscali con la data non compresa nel periodo 1/10/93 - 31/1/94 non verranno ritenuti validi).
3) Quando avrai raccolto le tre garanzie con gli scontrini compila questa cartolina.
4) Quindi ritaglia questa pagina lungo la linea tratteggiata, unisci le tre garanzie con gli scontrini e spedisci il tutto in busta chiusa e affrancata a:
   SUPER MARIO WATCH c/o Simad - cas. post. 159 - 24047 TREVIGLIO (Bergamo).

Spedendo la garanzia per partecipare alla promozione, attivi automaticamente la validità della garanzia stessa. Sono valide anche le garanzie delle cassette gioco incluse nelle confezioni delle consolle (Super Mario World, Super Mario All Stars, Super Mario Bros., Duck Hunt e Tetris).
Le spedizioni non conformi al regolamento non verranno accettate.

O.K. RAGAZZI? E' TUTTO SUPER CHIARO?

Mi raccomando però, affrettatevi, perchè avete tempo solo fino al 31 Gennaio 1994! E niente scherzi, ricordate che solo le cassette Nintendo con il marchio GIG vi regalano Super Mario Watch!

nome cognome

via n° città

provincia cap tel.

Tipo di consolle posseduta: data di nascita

☐ SUPER NINTENDO Mese e anno di acquisto n° cassette possedute

☐ NINTENDO 8 bit Mese e anno di acquisto n° cassette possedute

☐ GAME BOY Mese e anno di acquisto n° cassette possedute

Altre marche

☐ Mese e anno di acquisto n° cassette possedute

Possiedi un personal computer? ☐ Si ☐ No Modello

Scegli il modello che preferisci:

☐ YOSHI ☐ MARIO MANIA ☐ SUPER NES ☐ MARIO TIME

COD. 555

Nel caso il modello di orologio prescelto sia esaurito, LINEA GIG si riserva di inviare un altro modello disponibile

Aut. Min. Conc. Scade il 31-1-94

ARMANDO TESTA SPA

Game Power a Bologna!

MOTOR SHOW '93

Anche quest'anno, dal 4 al 12 di dicembre, il quartiere fieristico del capoluogo Emiliano ha ospitato l'ormai tradizionale appuntamento con il Salone Internazionale dell'Auto e della Moto (Motor Show per gli amici). Ciò che ha particolarmente distinto questa 18esima edizione dalle precedenti è stata l'autentica invasione di videogiochi assunti al ruolo di veri e propri ospiti d'onore negli stand più impensati. Perciò, fiutato il servizio, la redazione di Gheim Pauà ha prontamente provveduto a inviare nella capitale italiana della buona tavola due dei suoi più valenti (?!) collaboratori: Vordak e Log.

Alcune immagini significative della "Kermesse" bolognese: con due inviati così non si poteva fare di più

I due, avvalendosi della guida di un'affascinante e simpatica lettrice "indigena" di GP (Cristina Zonari, cui vanno i nostri ringraziamenti per la cortesia e la disponibilità dimostrate), sono riusciti, tra una piadina e l'altra, a raccogliere qualche novità interessante da poter offrire all'incuriosita attenzione dei lettori. Dunque, tanto per cominciare c'è da dire che, oltre ai vari stand delle principali case automobilistiche, erano presenti al Motor Show anche gli stand dei due più grandi importatori ufficiali di videogiochi per l'Italia: ci riferiamo naturalmente alla Linea GIG, distributore dei prodotti Nintendo, e alla Giochi Preziosi, importatore autorizzato del marchio Sega. Prevedibilmente, le novità presentate non erano numerosissime poiché la maggior parte dei titoli lanciati ufficialmente in quest'occasione erano già in distribuzione attraverso i canali d'importazione parallela. Nondimeno ci preme segnalare qualche gustosa primizia: i possessori del NES saranno lieti di sapere che uno dei più riusciti e accattivanti cloni di *Super Off Road* è finalmente disponibile in versione 8-bit. Alludiamo naturalmente a *Danny Sullivan's Indy Heat*, la conversione, targata Tradewest, di un omonimo titolo apparso originariamente per computer Amiga. Il gioco ripropone la simulazione di un intero campionato di Formula Indy, sport per il quale gli americani vanno pazzi, attraverso ben 9 circuiti ispirati agli autentici tracciati del campionato reale (Indianapolis, Daytona, ecc.). Fino a quattro giocatori possono cimentarsi contemporaneamente alla guida di uno dei bolidi superelaborati che vengono impiegati in quelle gare (a patto, naturalmente, di possedere l'adattatore per quattro giocatori). Non mancano poi fermate ai box e premi in denaro con cui elaborare ulteriormente la propria vettura.

Niente di eclatante in casa Sega: oltre alle versioni per Game Gear di *Out Run Europe*, e per Mater System di *Super Off Road*, titoli questi che non hanno bisogno di alcun commento. Si segnala un interessante gioco per Mega CD la cui distribuzione nei negozi italiani è imminente: *Road Avenger*. È un titolo a cartoni animati in Full Motion Video sullo stile di *Dragon's Lair* e *Time Gal* nel quale il giocatore prende il ruolo di un ex-agente FBI cui un gruppo di terroristi ha ucciso la fidanzata. Accecato dall'ira, il poliziotto balza ai comandi della propria Ferrari F40 e, incurante dei pericoli cui va incontro, si getta all'inseguimento dei malviventi nel disperato tentativo di riuscire a placare la propria sete di vendetta.

Al di là delle classiche critiche che si possono muovere alla giocabilità di questo genere di titoli, *Road Avenger* sembra un gioco davvero ben realizzato e merita almeno di essere visto, se non altro per la spettacolarità delle scene e per la bellezza delle immagini. Non perdetevi i prossimi numeri di GP per saperne di più.

La Giochi Preziosi ha colto l'occasione per il lancio ufficiale del *Barcode Battler*, quell'aggeggino a cristalli liquidi in grado di leggere i codici a barre di cui vi abbiamo parlato nel numero di settembre. Data la particolarità del prodotto, la sua distribuzione si preannuncia come un'operazione quanto meno commercialmente azzardata. Staremo a vedere. Sebbene non presente in maniera ufficiale, anche la Commodore ha dato il suo contributo alla kermesse bolognese, il Music Palace, cioè lo stand di Rete 105, era infatti letteralmente affollato di console Amiga CD 32, sui cui schermi faceva bella mostra di sé lo stupendo *Microcosm* della Psygnosis (a quando la distribuzione ufficiale?). Altri videogame si potevano trovare nello stand CARIPLO (il buon vecchio *Grand Prix* della Jaleco), e in quello della rivista "la Mia Moto", nel quale due modelli linkati di *GP Rider* hanno fatto da teatro all'epica sfida tra Log e Vordak.

Un altro aspetto particolarmente enfatizzato al Motor Show '93 era il tema della realtà virtuale. Paradossalmente, ne faceva da naturale paladino il padiglione della Nutella (?). In esso difatti due modelli di *Offshore*, il simulatore di guida di un motoscafo da competizione, offrivano a chi aveva la pazienza di aspettare il proprio turno, la possibilità di provare l'ebrezza della velocità virtuale in una sfida diretta contro un rivale. Inoltre, un casco e un guanto *Virtuality* consentivano ai visitatori di esplorare e interagire con un piccolo ambiente virtuale (in cui Log è riuscito a perdersi).

Altre macchine si trovavano rispettivamente nei padiglioni della Yokohama (simulatore di una Lancia Delta Integrale), e in quelli dell'Alfa Romeo (simulatore di un'Alfa 155 V6TI). Nonostante la spettacolarità di queste macchine, ciò che in realtà è emerso, è stato l'enorme costo che un qualunque prodotto di realtà virtuale di qualità comporta e, conseguentemente, il fatto che ci vorrà ancora un bel po' di tempo prima che questa forma di divertimento elettronico possa diffondersi come si deve tra le sale giochi italiane o, peggio ancora, in versioni casalinghe. A ogni modo, come suol dirsi, chi vivrà vedrà... Bene, e anche per quest'anno è tutto, arrivederci dunque al Motor Show '94 e, nella speranza che anche la prossima edizione del Salone dell'Auto si riveli ricca di videogiochi e di divertimento come questa ricordate: Game Power, di tutto, di più!

Paolo "Vordak" Cupola

Facciamo un giro sul...

JAGUAR

E' arrivata, finalmente! Dopo aver temuto che, per l'ennesima volta, l'Atari posticipasse l'uscita della sua belva, l'arrivo del corriere in redazione ha fugato ogni dubbio e ha illuminato lo spirito di tutti, e soprattutto il mio, incaricato di provare la macchina e di riferirvi le mie impressioni. Ehi, cosa credete, è un lavoro, non sto mica divertendomi!

Visto e considerato che le caratteristiche tecniche le conoscete ormai a memoria, per averle lette per mesi sulla vostra rivista preferita, in questo pezzo trovate pochi numeri e molte più parole e impressioni sulla macchina in azione.

Appena aperta la bella confezione, nera e compatta, vi attende una serie di sorprese: in primis la forma del joypad, decisamente più grande di quelli del SNES e del MegaDrive. Il comando è costituito da due parti ben distinte fuse in un corpo unico: sopra, la croce direzionale con i tre tasti di azione, il tasto di pausa e quello di selezione opzioni e, al di sotto, un tastierino a dodici pulsanti con delle aperture per inserire una mascherina in mylar (simile a quelle usate con i comandi dell'Intellivision, le ricordate?) con sopra riportate le funzioni di ciascun tasto per il gioco in questione.

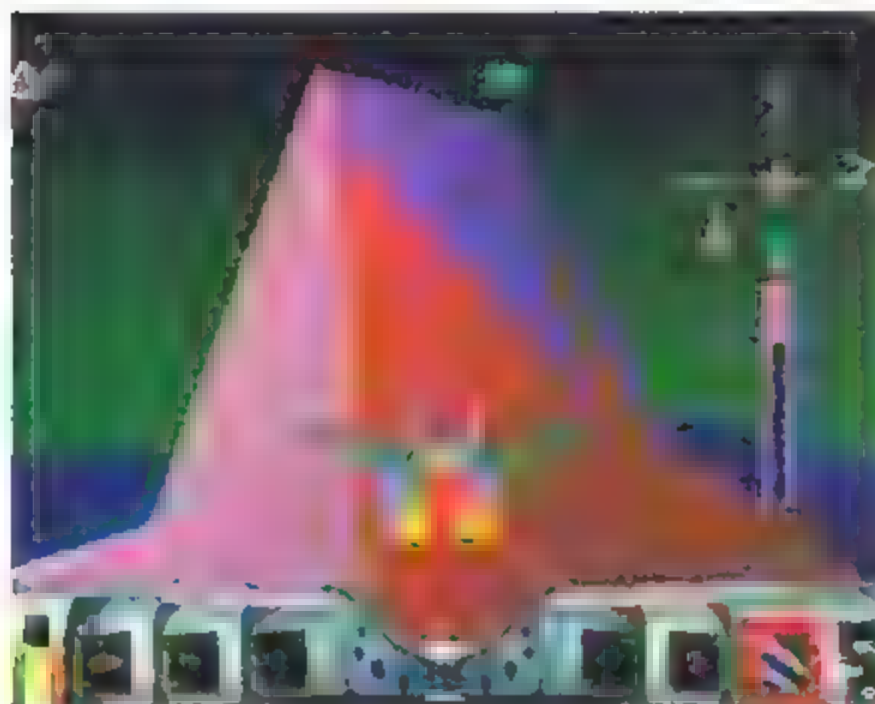
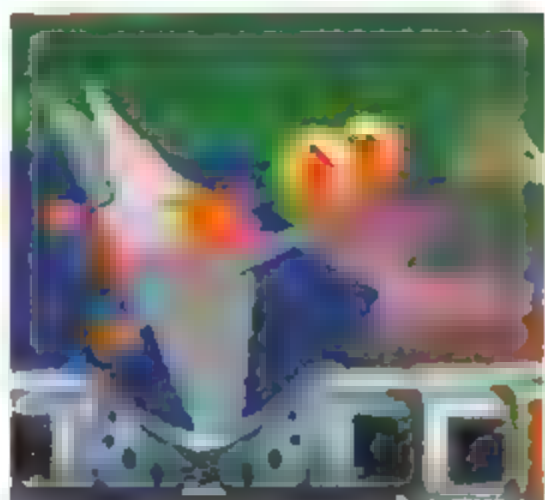
La seconda cosa che colpisce del Jaguar è la sua forma semplice e il suo design essenziale, molto pulito e quasi scarno. Guardandola bene, si capisce come l'Atari stia cercando di risparmiare per mantenere il prezzo entro i 250 dollari annunciati. L'aspetto è decisamente spartano: l'unico pulsante presente è quello dell'accensione, manca uno sportellino per proteggere da polvere, o da liquidi, o da Dio sa cos'altro, gli ingressi posti sul retro dell'unità: uno per inserire le prese video e l'altro, che riporta la sigla DSP, probabilmente destinato a ospitare moduli di espansione o periferiche aggiuntive. Manca anche uno sportellino che protegga il vano dove si inseriscono le cartucce e non c'è traccia di un blocco meccanico che impedisca l'estrazione della cartuccia con la console accesa.

Ma questi sono dettagli, e l'emozione di poter tornare a videogiocare con un sistema da casa dell'Atari (chi di voi ha vissuto l'era del VCS mi capirà...) prende il sopravvento e fa perdonare volentieri certe piccole manchevolezze.

Le cartucce sono di dimensioni leggermente maggiori rispetto a quelle del MegaDrive, con un fregio circolare sul bordo superiore. Il gioco offerto in omaggio con la console è *Cybermorph*, un titolo spaziale con la più bella grafica poligonale mai vista su un sistema home. Non c'è che dire, *Cybermorph* è bello, con paesaggi, splendidamen-

La navicella possiede la facoltà di modificare il suo assetto a seconda delle necessità del pilota.

Il T-Griffon in azione. L'animazione è fluida e scorrevole, anche se i fondali peccano un po' di accuratezza.

L'immagine di un pianeta di *Cybermorph*. Anche se le superfici si somigliano le caratteristiche sono diverse.

NON HO ABBASTANZA DITA PER TUTTI I PULSANTI...

A:
B:
C:
OPTION
PAUSE

te disegnati che scorrono intorno velocemente. Lo scopo del gioco è trarre in salvo i pod abbandonati su una sessantina di corpi celesti e che contengono le armi e gli scienziati necessari all'esercito ribelle, al quale voi appartenete, per combattere la dittatura dell'impero di Pernitia.
Il sonoro è ben fatto, con musiche d'atmosfera, ma può essere escluso per impedire che il giocatore venga distratto e si concentri invece sugli effetti sonori che annunciano l'arrivo di astronavi nemiche o pod che dovete recuperare.
A prima vista, si resta affascinati, ma non abbagliati, dalla grafica, che è superiore a quella di un sedici bit, ma non tanto quanto ci si potrebbe aspettare. Gli scenari sono colorati e gli oggetti su schermo si muovono rapidamente e con un uso convincente del 3D. Particolarmente belli gli effetti grafici offerti dal programma allorché la vostra astronave, il Trans Griffon, muta di forma.
Tuttavia, qualche incontentabile potrebbe dire: "E questo è un 64 bit? Tutto qui?". Sarebbe uno sbaglio bocciare il Jaguar solo perché non si è apprezzato *Cybermorph*, perlomeno per un paio di buoni motivi. Il fatto che questo gioco sia il primo a essere sviluppato per questo nuovo, fantastico sistema, e quindi gli sviluppatori di software non hanno alcuna esperienza con la neonata macchina; e che il gioco si presenta come uno sparatutto alla *Star Fox* solo a una prima, affrettata analisi. Bisogna fare molto di più che non sparare e schivare i colpi avversari.
Innanzitutto il gioco è vastissimo, con ben nove pianeti da conquistare, ciascuno con la sua serie di satelliti da esplorare, uno per volta. Inoltre il fatto che il T-Griffon possa trasformarsi in più astronavi, ognuna con caratteristiche diverse (ad esempio variare la geometria delle ali allorché si ha bisogno di una velocità ascensionale maggiore per superare una catena montuosa che ci sbarra la strada) aggiunge un elemento di novità al gioco, e ne incrementa la longevità.
In conclusione, il primo impatto con il Jaguar è stato più che soddisfacente. La macchina ha indubbiamente grosse potenzialità, e *Cybermorph* ne sfrutta solo una minima parte, lasciando sperare in cose davvero ottime per il futuro.
In America le circa 50.000 unità originariamente prodotte della console sono andate rapidamente esaurite a New York e a San Francisco, città come target scelte per il lancio del Jaguar. Personalmente, credo molto nell'Atari, e non ritengo che il felino avrà gli stessi problemi di scarsità di software di cui soffrì il Lynx. L'Atari ha una macchina con caratteristiche davvero positive, tutto sta a produrre buoni titoli, cosa questa che vale per tutte le macchine.
E considerato che ci sono già 50.000 giocatori affamati, le software house potrebbero cominciare a darsi da fare, no?

Paddy

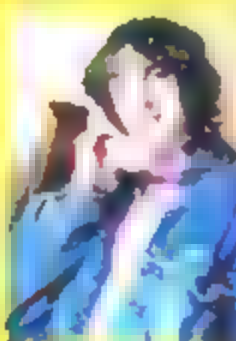
Il T-Griffon fa fuoco e stende due nemici. Come potete vedere le rotazioni che la navicella è in grado di fare sono notevoli, e questo senza rallentare la velocità su schermo. C'è da credere che i futuri giochi per Jaguar saranno davvero fantastici.

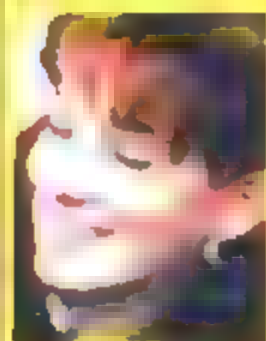
Una catena montuosa si profila all'orizzonte. Oltre ai nemici è necessario stare attenti ai pericoli imprevisti.

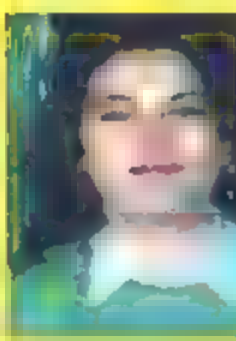
La selezione dei pianeti sui quali svolgere la vostra ricerca. Contando anche i satelliti è un bel viaggio...

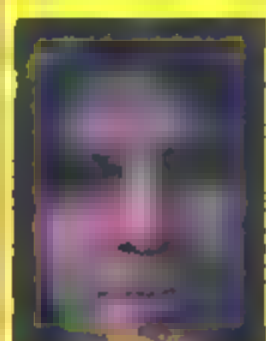
AlKrass - O. Redding

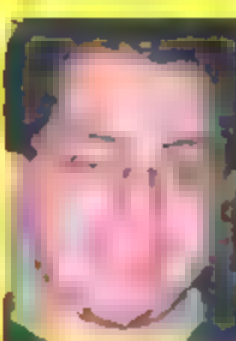
Insieme a James "Godfather" Brown è la vera anima della musica nera. Il numero uno della scuderia Stax. Una voce di velluto.

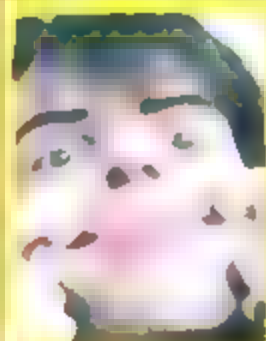
Dupont - L. Defunès

Uno dei comici più famosi di Francia per il più ridicolo redattore francese. Se non altro hanno la stessa mania alle scalmane esagerate.

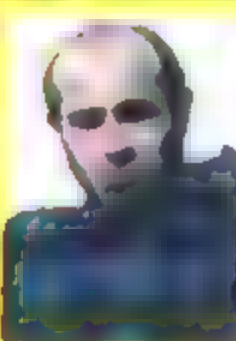
Red Fury - M. Monroe

Le somiglianze ci sono, eccome. Stesso sesso, stesso numero di ossa, entrambi appartenenti alla razza umana, preci-se!

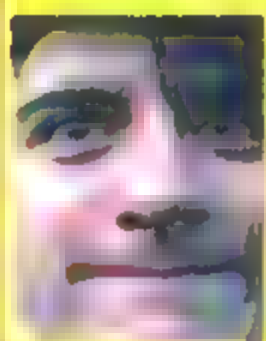
Heidi - S. Leone

Affascinata dai western spaghetti del grande maestro (e dagli spaghetti in generale) Heidi manda il suo estremo omaggio a questo genio del cinema italiano.

Random - Totò

L'unico artista italiano poliglotta: teneva certi poliglotti alti così! E che facciamo il processo all'intenzione? Ma mi faccia il piacere!

Trust - J. Lennon

Immaginiamo un mondo senza odio, senza dolore e senza fame. Non è difficile, immaginarlo.

Apecar - A. Daolio

(ex cantante dei Nomadi) Il nostro Apecar sente ancora la sua voce nel vento della periferia mentre gira per i sobborghi con il suo fiasco di vino. Resta sulla strada.

Scarlet - B. Lee

Uno dei più grandi campioni delle arti marziali è prematuramente estinto come il crine del nostro recensore.

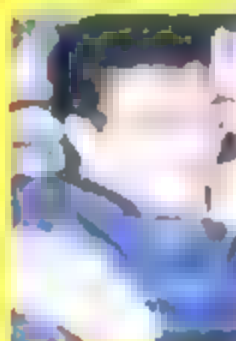
Neon - R. Valentino

Tutti penseranno che lo ha scelto perché Valentino ha avuto un grande successo con le donne. Invece no! Lo ha fatto perché la sua fidanzata si chiama Rodolfo

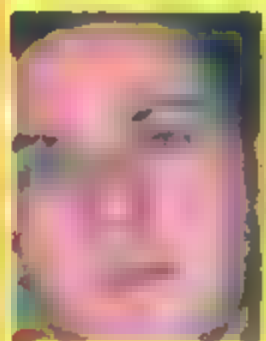
Madoc - F. Mercury

Un mito che non tramonterà mai e sul quale aggiungere altre parole sarebbe del tutto superfluo.

Verdak - O. Hardy

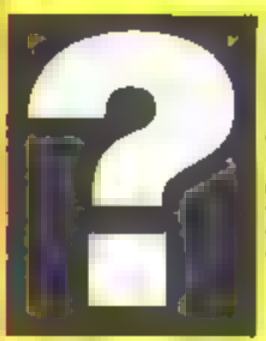
Se il caro vecchio Olio l'avesse conosciuto sicuramente lo avrebbe fatto coppia con lui.

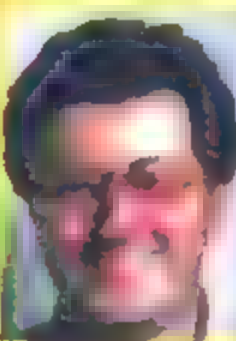
Log - S. Laurel

Se il caro vecchio Stanlio l'avesse conosciuto sicuramente avrebbe fatto coppia con lui. Infatti Verdak e Log fanno coppia!

Stylz - V. Prince

L'attore più prolifico del film dell'orrore degli ultimi cinquant'anni. Un uomo, una maschera, un mito

Mystere - J. Belushi

Una mente eccelsa che ha vissuto in un mondo che gli andava troppo stretto. E che forse è un po' stretto anche per molti di noi.

Mister X

Vuoi che il tuo faccione figuri in questa foto? Manda una recensione di prova all'indirizzo della redazione e chissà...

Rical - F. Zappa

"We're only in it for the money", recitava il titolo di uno dei migliori pezzi di Zappa. "We're in it also for the fun", aggiunge il nostro boss.

PROVE • PROVE • PROVE

POWER GAME
No, non significa che siamo pronti a darvi un pestone sul naso, un Powergame è un gioco megalitico, massiccio, apocalittico, tropppobbbello e, in genere, incontestabile. Se lo perdete lo avete sulla coscienza. Fenomenico.

CONSOLE
La sigla indica il nome della console sulla quale è stato effettuato il test. Se avete un Nes e la recensione riguarda un gioco per Megadrive, vi sconsigliamo di comprarlo perché potrebbero insorgere dei problemi di compatibilità. Irrispettoso.

24

VOTO
La matematica non è un'opinione, ma i giudizi numerici dei recensori sì. Eccovi la summa dell'intera recensione: il numero è però indicativo. Non comprate mai un gioco basandovi solo su di esso anche se è un Powergame. Scoprireste magari di aver comprato un gioco di ruolo quando voi odiate l'intera categoria...

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	SFIDA
Favolosi effetti tridimensionali. Favolosi effetti tridimensionali	Favolosi effetti tridimensionali. Favolosi effetti tridimensionali	Favolosi effetti tridimensionali. Favolosi effetti tridimensionali	Favolosi effetti tridimensionali. Favolosi effetti tridimensionali
7	5	4	9

...VOTO 2
Non contenti abbiamo aggiunto nuovi voti per aiutarvi nella valutazione del gioco. Così, in modo rapido e veloce potete sapere il nostro giudizio riguardo a grafica, sonoro, giocabilità e sfida.

COMMENTO

In un contesto apodittico di simili proporzioni la realizzazione video-ludica-tecnica-magica-astrale della cartuccia non soddisfa le nostre ambizioni di recensori post-antichi. La 127 di Raist si rifiuterebbe di giocarci, figuratevi la Biomassa durante la sua ultima cura dimagrante.

SCHEDA TECNICA
Tutte le notizie più importanti che vi possono servire per rintracciare il gioco. Manca solo il numero di telefono della segretaria della software house che lo ha prodotto, ma stiamo pensando di metterlo a partire dal numero 120 di GP. Specialistica.

SCHEDA TENNICA

Titolo	La Peppina fa il caffè
Distribuzione	
Continua	Dovrebbe
Livelli Difficoltà	A seconda dei Finali

GENERE
Potrà sembrare superfluo, ma talvolta si discute per ore della bellezza di un gioco in quanto stabilisce nuovi limiti nel campo dei picchiaduro per poi scoprire che era un puzzle-game... Fulminante.

ALIAS

SOTTO CONTROLLO

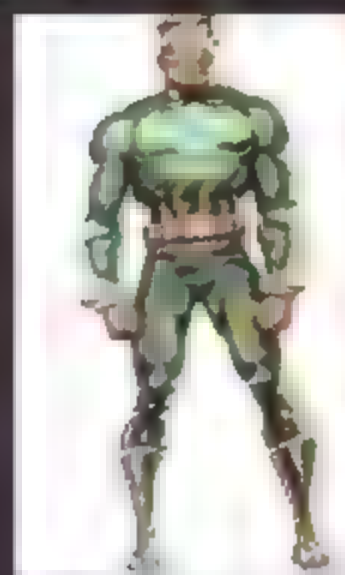
SOTTO CONTROLLO
I primi tentativi di interpretazione di questo inutile box cominciano ad arrivare, ma non ci hanno soddisfatto minimamente... Nemmeno Zia Marisa ne conosce il recondito significato. È grave? Adiposo.

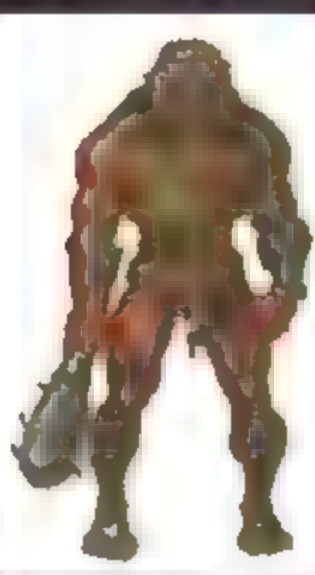
AGIRE & PENSARE
Sparatutto o strategico, oppure sparatutto-strategico. Basta dare un'occhiata a questa barra per capire se il gioco è di quelli facili, facili dal punto di vista della testa oppure dovete mettervi il cappello pensatore di Archimede prima di prendere in mano il joypad.

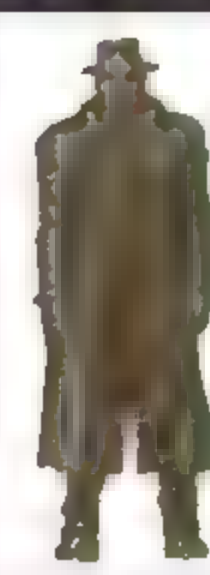
In un luogo fuori dallo spazio e dal tempo nove guerrieri combattono per il diritto di affrontare l'Eternal Champion e conquistare il premio più ambito: la vita persa in precedenza. Sì, perché si tratta di morti-viventi. Solo uno ce la farà, e chissà che non si tratti proprio di voi!

L'Eternal Champion, un essere eterno ormai fatto di energia pura (nel senso di costituito) e maestro in tutte le arti marziali, ha sempre cercato di mantenere l'equilibrio tra il bene e il male, la luce e l'ombra, la speranza e la disperazione, Magalli e Frizzi. Ultimamente l'equilibrio è stato rotto e quel legame che manteneva unito il mondo è andato in pezzi, facendolo sprofondare nel caos. Per rimediare a questa disgrazia, l'Eternal Champion può ridare vita a uno solo dei 9 combattenti venuti da vari periodi temporali le cui vite sono state sottratte mentre non avevano ancora potuto agire contro le forze del caos. Così, in un luogo oltre lo spazio e fuori dal tempo, questi nove individui dovranno affrontarsi per ottenere il diritto di misurarsi con il Campione Eterno e tentare di guadagnarsi il tanto ambito premio. Il vincitore potrà tornare da dove è venuto, pochi istanti prima di essere stato ucciso, ma con la conoscenza del suo passato, in modo da poter modificare il suo destino e quello del resto del mondo. Che il torneo abbia inizio! Eccovi l'ultima fatica di casa Sega. Un bel picchiaduro da 24 Mbit sulla linea di *Street Fighter 2*! Bisogna dire che per una volta i

Jonathan Blade subisce il colpo avvolgente di Xavier. Li separano 4 secoli, ma l'odio reciproco li accomuna.

Midknight e Xavie si esibiscono in un duello di magia. I due mistici eroi usano le loro conoscenze per colpire.

JONATHAN BLADE

Occupazione: Cacciatore di taglie
Periodo: 2030 A.D.
Stile di combattimento: Kenpo
Biografia: È un cacciatore di taglie professionista. Di recente un chimico fuggì da un laboratorio minacciando di uccidere il 95% della popolazione mondiale con il virus che aveva scoperto, se i governi non avessero giurato di fermare ogni ricerca su armi batteriologiche. Blade fu assoldato per ritrovarlo, ma quando si trovò davanti lo scienziato con la provetta del virus in mano, un raid aereo bombardò il nascondiglio liberando il letale virus. L'ultima cosa che vide Blade prima di morire fu la provetta del virus andare in mille pezzi.
Colpi speciali: Fascio stordente, scudo protettivo, lama auto-puntante, lama diretta, campo di contenimento dei proiettili, furia selvaggia, ritorno di fiamma, assorbimento di potenza, insulto.
Insulto favorito: "Loser!"

SLASH

Occupazione: Cacciatore
Periodo: [illegible] B.C.
Stile di combattimento: Infliggere dolore!!
Biografia: Slash è troppo avanti per i suoi tempi. Era più intelligente, più forte e più abile di chiunque altro. Le sue idee venivano regolarmente bocciate, anche se alcune avrebbero permesso più indipendenza all'intera tribù. Questo atteggiamento lo mise spesso in situazioni pericolose, soprattutto con i grandi anziani che lo consideravano un demone e ordinarono alla tribù di eliminarlo.
Colpi speciali: Mazza rotante, calcio a piedi uniti, lancio dell'artiglio, tremor, frantumazione vertebrale, ariete in corsa, respinta del proiettile, insulto.
Insulto favorito: "Grrr!"

LARCEN TYLER

Occupazione: Ex-ladro acrobata
Periodo: 1920 A.D.
Stile di combattimento: Kung Fu
Biografia: Lavorava per una organizzazione criminale ma non aveva mai ucciso nessuno. Un giorno gli è stato chiesto di portare un pacco in ospedale a una certa persona. Quando scoprì che era il capitano di polizia del distretto, capì che nel pacco c'era... Si accorse di essere nella metà campo sbagliata e cercò di gettare il più lontano possibile la bomba, ma era già troppo tardi. L'intero ospedale crollò in pezzi.
Colpi speciali: camminata carponi sul soffitto, caduta dal soffitto, spazzata aerea, spazzata a lungo distanza, spazzata di potenza, riflessione dei proiettili, lancio dei sai, pugno demolitore, insulto.
Insulto favorito: "Punk!"

Uno dei modi per allenarsi è quello di colpire gli oggetti che ci vengono scagliati contro. Non preoccupatevi di sbagliare, non è altro che esperienza.

programmatori si sono sforzati di inventare qualcosa di originale. Il meno che si possa dire è che ci sono riusciti benissimo. Nei panni di uno dei 9 personaggi selezionabili dovrete fare la pelle a tutti gli altri e arrivare fino al Campione Eterno. Ma il vostro compito non è affatto facile, visto che quelli che vi troverete davanti non sono dei modesti imbecilli, ma degli esperti lottatori venuti da ogni angolo del tempo (vedi box).
Il sistema ormai lo conoscete a memoria: dovete vincere i soliti 2 incontri su 3 utilizzando colpi più o meno tradizionali (avete tre pulsanti per i pugni e altri tre per i calci) e le classiche mosse speciali (beh, forse non proprio classiche!), anche se questa volta siete vincolati dalla quantità di forza interna che avete in riserva. In effetti, oltre la solita barra di energia avrete anche un indicatore di forza interna che vi mostrerà quanta energia avete a disposizione in quel momento per eseguire le mosse speciali, prima di dovervi ricaricare. Questa quantità di energia può anche variare a seconda che riceviate o meno degli insulti da parte del vostro avversario(!)
Questa cartuccia non si propone di essere un semplice picchiaduro, ma un vero e proprio simulatore di combattimento. In effetti, oltre alla caterva di colpi che avete a disposizione (e sono veramente tanti!!!), non dovrete cercare di menare a più non posso il vostro avversario, ma vi conviene studiare bene le potenzialità del vostro guerriero (soprattutto riguardo l'utilizzo delle mosse speciali) e i punti deboli del

Trident in lotta con Midnight nel suo ambiente preferito: la riva del mare. L'uomo di atlantide sa essere un avversario molto pericoloso quando si trova in acqua.

Xavier ha appena usato il colpo del dragone e si è aggiudicato il round. Ai danni di Trident.

CI PICCHIAMO?

Come ho già detto, avete una moltitudine di opzioni disponibili prima di iniziare un combattimento:

Opzione per un giocatore:

COMBATTIMENTO

ESERCIZIO: con questa opzione potrete fare un po' di allenamento combattendo contro altri personaggi controllati dalla CPU.
ENTRA IN GARA: con questa opzione inizierete il combattimento per cercare di riconquistarvi la vita strappata dal destino.

STANZA DI COMBATTIMENTO

Entrare nella stanza di combattimento: qui potrete combattere contro un altro avversario facendo attenzione alle varie trappole presenti nella stanza come scosse elettriche, bombe, acido, fiamme, ecc.
OPZIONI: qui potrete regolare i parametri della stanza di combattimento.

PALESTRA DI ALLENAMENTO

Prova di destrezza: in questa palestra dovrete cercare di colpire più sfere possibili che cadono dal soffitto e rimbalzano dappertutto a velocità variabile.

PROIEZIONE OLOGRAFICA

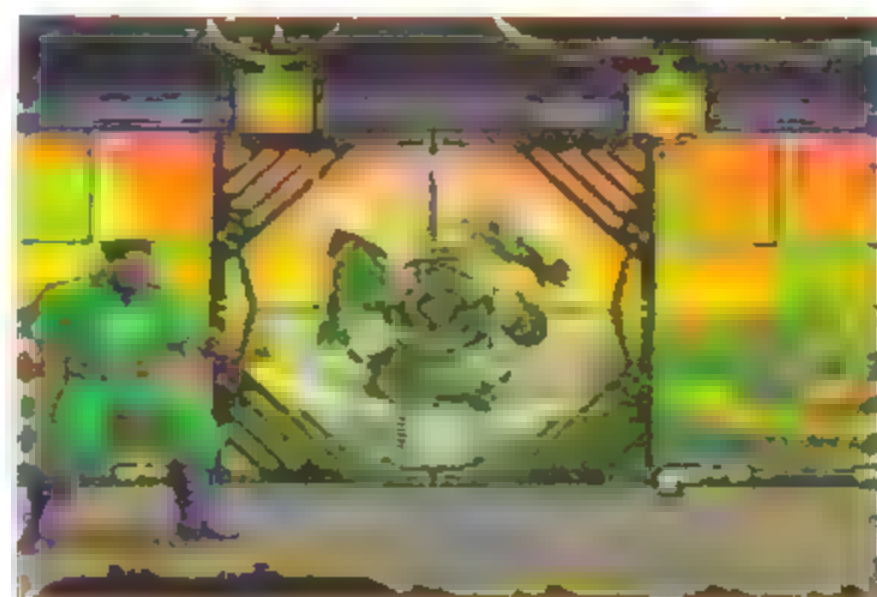
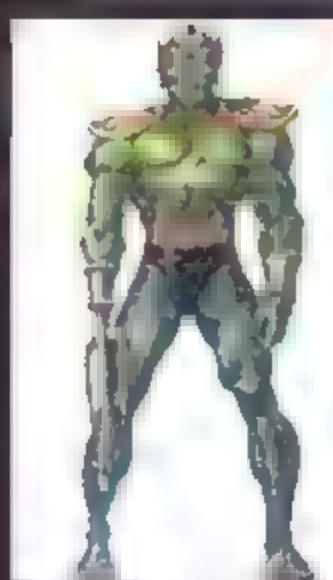
qui potrete combattere un avversario finto interamente parametrabile e senza rimetterci le penne!

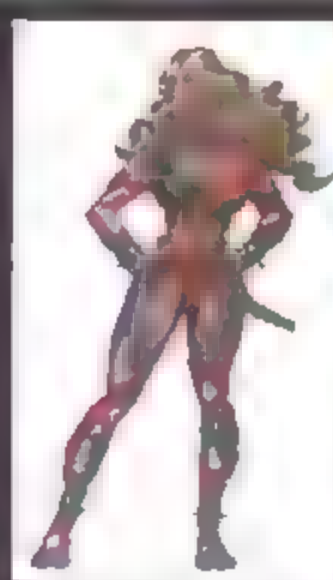
SFERA MOBILE

qui potete far pratica colpendo una sfera mobile con i vari colpi a vostra disposizione.

DUE GIOCATORI

Del tutto identiche a quelle per un giocatore, ma con la possibilità di combattere uno contro l'altro!

Shadow Yakamoto cerca di colpire l'avversario con un doppio calcio rivoltato. Non è un colpo facile da evitare.

Jonathan Blade ha appena infilato il suo avversario nel ventilatore tritacarne. Hamburger di mostro stasera.

TRIDENT

Occupazione: Gladiatore
Periodo: 110 B.C.
Stile di combattimento: Capoeria
Biografia: Lo chiamano così a causa del tridente piantato al posto del braccio che ha perso affrontando uno squalo. Pare che la guerra contro i Romani e gli Atlantidi si sia risolta con un combattimento tra i due rispettivi campioni. Trident è rimasto schiacciato sotto una colonna di pietra e... Beh il resto è storia ormai, no?
Colpi speciali: Campo di forza degli abissi, assorbimento, cedimento, campo respingente, tridente rotante, tridente rotante scorrevole, fulmine di plasma, liquefazione, insulto.
Insulto favorito: "Freak!"

JETTA MAXX

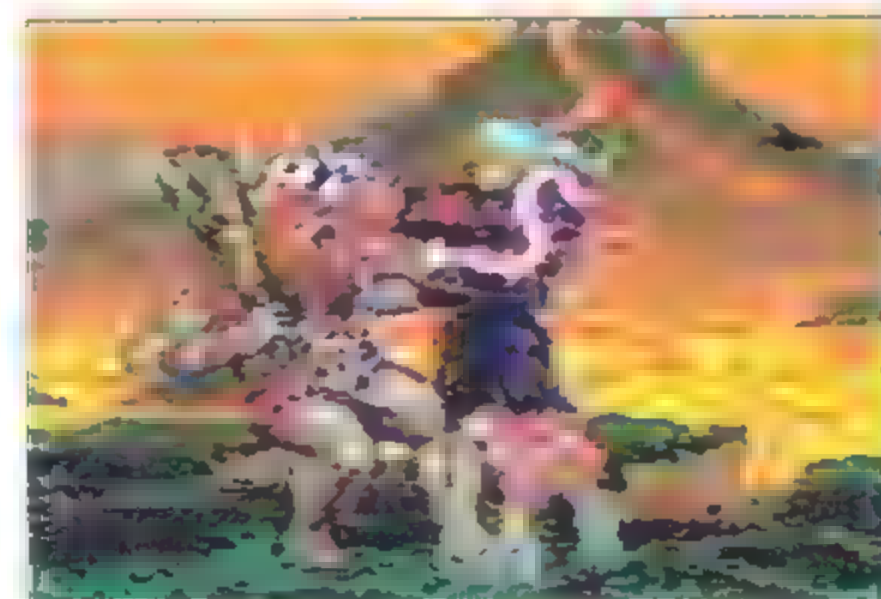
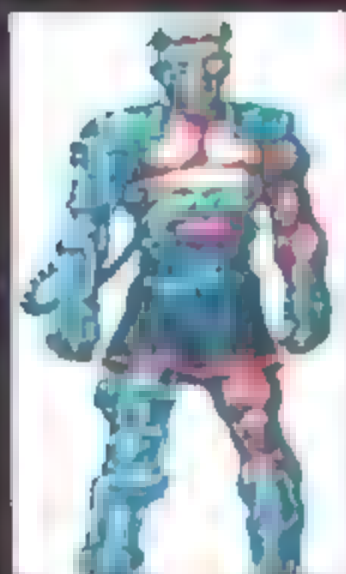
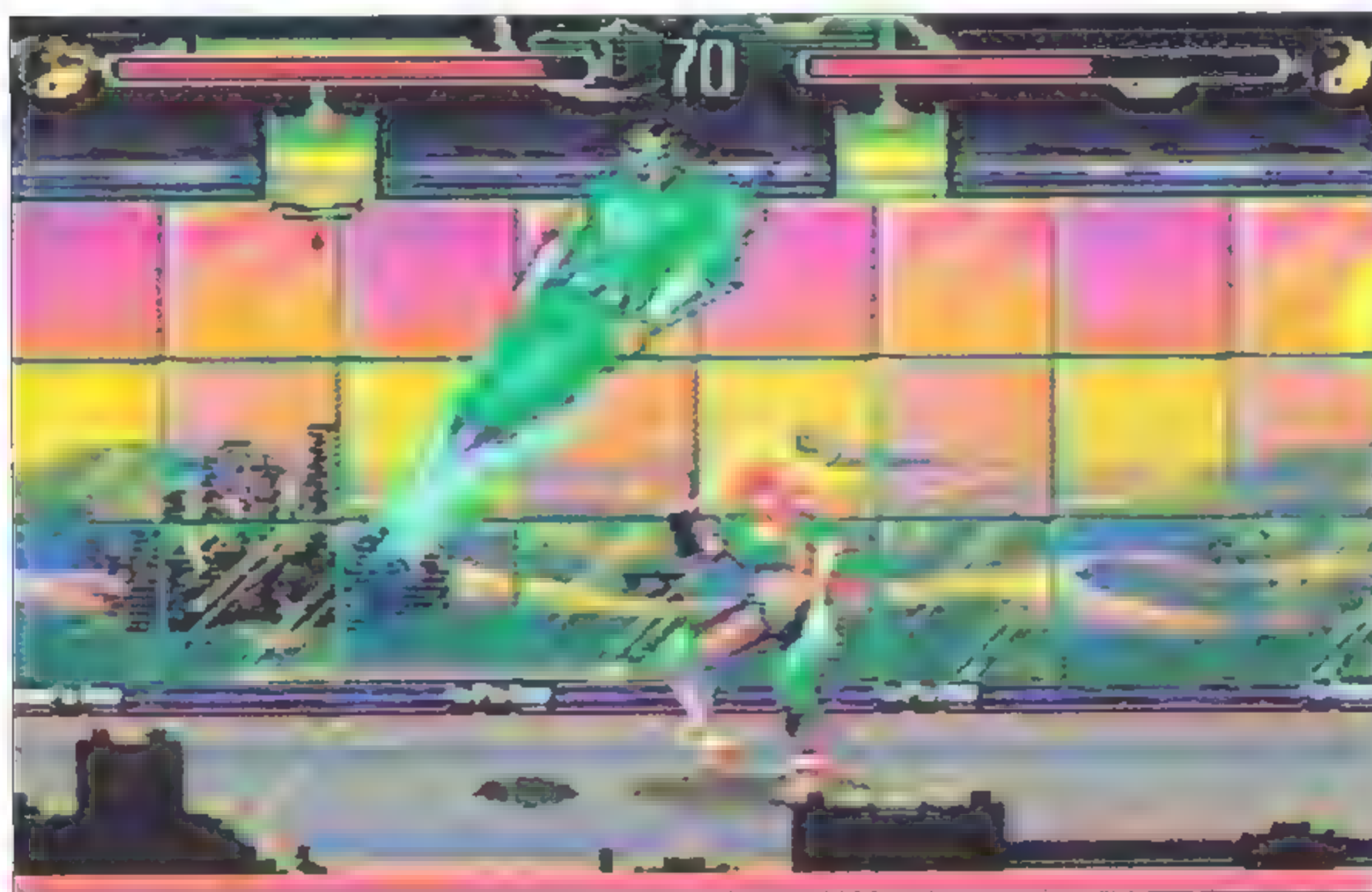
Occupazione: Acrobata da circo
Periodo: 1890 A.D.
Stile di combattimento: Savate
Biografia: Come acrobata da circo non se la cavava male, ma preferì specializzarsi anche nelle arti marziali. Durante una visita in Cina si commosse per le condizioni di vita del popolo cinese e decise di aiutarli a organizzare una rivolta. Durante una rappresentazione in onore dell'imperatore, la corda del trapezio e quella della rete di sicurezza furono tagliate lasciandogli ben poche possibilità di sopravvivenza.
Colpi speciali: Presa volante con soffocamento, accelerazione delle molecole del proprio corpo, risonanza, rimbalzo, boomerang, presa sul soffitto, tuffo della morte, cavatappi mobile, insulto.
Insulto favorito: "Pig!"

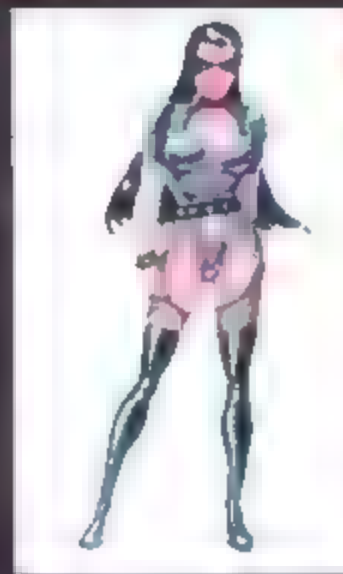
XAVIER

Occupazione: Alchimista
Periodo: 1692 A.D.
Stile di combattimento: Hapkido Cane
Biografia: Non è mai stato molto fortunato durante la sua vita. Un giorno decise di studiare l'alchimia e cercò di scoprire la tanto agognata formula per trasformare il piombo in oro. Non ci riuscì mai, ma scoprì invece un modo per accrescere in maniera spropositata la sua energia interna e diventare molto potente. Sfortunatamente per lui non ebbe il tempo di controllare abbastanza bene il suo nuovo potere perché fu accusato di stregoneria e bruciato sul rogo.
Colpi speciali: Trappola del dragone, colpo con il bastone, cambio d'identità, tocco di Mida, attrazione e bastonata, incantesimo di scambio, incantesimo della confusione, insulto.
Insulto favorito: "Simpleton"

vostro nemico. A questo proposito, sono disponibili vari tipi di allenamento (vedi box "CI PICCHIAMO?") per migliorare la vostra destrezza e per studiare i vostri avversari con calma. Se vi lancerete troppo presto nel torneo rischierete di scoraggiarvi prematuramente, data l'incredibile difficoltà dei combattimenti. Difatti il manuale consiglia al giocatore un serio allenamento nelle varie palestre, convinti che il tutto possa dare più soddisfazione. E sia, però vi assicuro che all'inizio bisogna tenere i denti stretti e il Megadrive fissato bene al tavolo per evitare che "qualcuno" lo faccia volare dalla finestra! Giocato in due o più, *Eternal Champion* rifulge in tutto il suo splendore, con la possibilità di arrivare fino a 32 giocatori in un vero e proprio torneo. In quest'ultimo caso il gioco è interamente parametrabile e potrete scegliere tra un'infinità di opzioni per rendere gli incontri più interessanti (tempo illimitato, attivare/disattivare le mosse speciali, energia interna sempre al massimo, ecc...). Senza dubbio il gioco è molto più ricco e tecnico di *Street Fighter*, soprattutto per le apprezzabili scene finali (un po' alla *Mortal Kom-*

R.A.X. Coswell in lotta contro Larcen Tyler. La sfida può sembrare impari, ma non fidatevi delle apparenze.

In effetti le cose non vanno molto bene per il nostro Larcen, un calcio del genere lascia il segno.

Midknight sta cercando di estrarre la poca materia grigia che il cranio di Slash contiene. Facilino, vero?

R.A.X. COSWELL

Occupazione: Guerriero cibernetico
Periodo: 2345 A.D.
Stile di combattimento: Muay Thai Kickboxing
Biografia: È un cyborg. Non essendo mai riuscito a vincere un torneo di combattimento tra umani decise di tentare quelli cibernetici, subendo una complicata operazione di trapianto cibernetico. Sfortunatamente per lui, il suo manager non era dei più onesti e aveva truccato la finale del campionato del mondo alla quale partecipava istallando un potente virus informatico nella sua mente, il che gli impedì di usare il colpo finale per terminare il suo nemico e l'incontro si concluse con la sua morte.
Colpi speciali: Raggio auto-puntante, aerogetti, pugno bionico, calcio bionico, ginocchiata volante, sovraccarico, turbina, insulto.
Insulto favorito: "Wimp!"

SHADOW YAMAMOTO

Occupazione: Assassina professionista
Periodo: 1993 A.D.
Stile di combattimento: Taijutsu (Ninjitsu)
Biografia: Era una delle più brave assassine professioniste. Ma un giorno decise di lasciare organizzazione e confessare tutto alla polizia. Sfortunatamente per lei, nessuno può lasciare un organizzazione criminale viva, e i suoi "ex-colleghi" hanno finto un suicidio gettandola dalla torre della corporazione per la quale lavorava.
Colpi speciali: Ombra, attacco a ventaglio rotante, calcio angolato volante, schermo di fumo, armi ninja (3 diverse), mina volante, passo volante, insulto.
Insulto favorito: "Coward!"

MITCHELL MIDLETON KNIGHT (MIDKNIGHT)

Occupazione: Scienziato Biochimico
Periodo: 1967 A.D.
Stile di combattimento: Jeet Kune Do
Biografia: Inventore di un virus che può mandare in stato comatoso una persona, Midknight si rifiutò di consegnarlo in mano ai militari che desideravano utilizzarlo in Vietnam. Sfortunatamente, mentre scappava, cadde in un recipiente chimico assieme al virus dove subì un'inattesa mutazione. Era diventato un vampiro e i militari avevano assistito a tutto! Dopo 133 anni di fuga e di ricerche per trovare un antidoto, e dopo aver generato centinaia di altri vampiri nel mondo, venne assassinato da un agente del governo con un palo di magnesio conficcato nel cuore.
Colpi speciali: Assorbimento vita, ariete dal soffitto, abbagliamento, dispersione, attacco nebbia, schiacciata volante contro il muro, pugno nello stomaco da sopra la testa, insulto.
Insulto favorito: "Weakling!"

Una subdola mossa di Trident. Trasformarsi in liquido per colpire la bella Jetta Maxx, che non può che subire.

Forse R.A.X. era convinto di averla già fatta finita, ma Lester ha più di una freccia al suo arco, sa farsi valere.

bat), dove potrete ammirare il perdente che si fa sbranare da un dinosauro, che finisce dentro un ventilatore in funzione o che si fa sparare da una banda di gangster che passa in auto per la strada. Ma l'obiettivo primario di una cartuccia non dovrebbe essere il divertimento e l'immediata giocabilità? Certo: la grafica del gioco è straordinaria (per un Megadrive) sia dal punto di vista dell'animazione dei personaggi che della grafica dei fondali. Ci si rende conto del duro lavoro compiuto dai programmatori e soprattutto dalla cura generale di tutto il gioco fin nei più piccoli particolari. Insomma, sembra quasi perfetto; dico quasi perché soffre di un unico difetto piuttosto grave, che magari alcuni di voi potrebbero minimizzare, anche se alla lunga diventa fastidioso: durante il torneo: se perderete contro qualsiasi combattente, ricomincerete tutto da capo... sì, avete capito bene: ho detto proprio DA CAPO!!!! Infatti consiglio questa cartuccia a un pubblico ristretto di perfezionisti ed esperti dei picchiaduro (cioè i più grandi, anche se non è sempre vero, ma insomma...). Peccato! Pare che nessuno riesca a raggiungere *Street Fighter 2* in termine di giocabilità! Non ci siamo ancora, ma ci stiamo avvicinando!

• *Dupont*

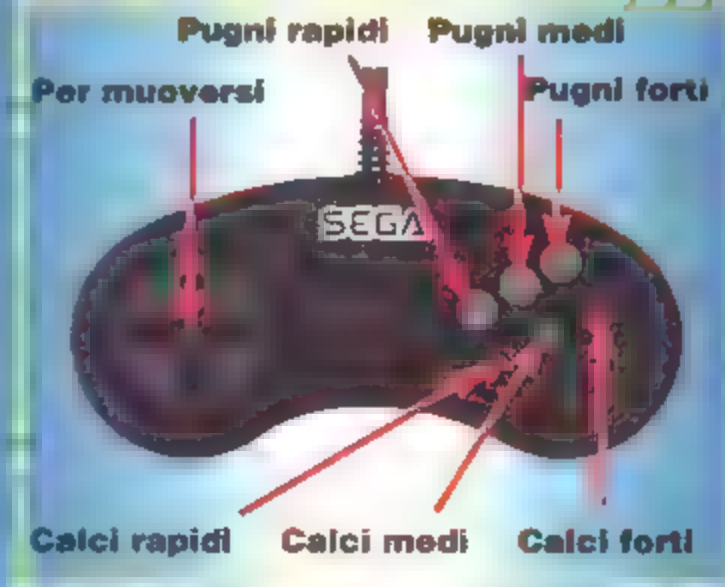
COMMENTO

Aaaahhh! Ecco finalmente un clone di *Street Fighter 2* veramente interessante! Possiamo dire che quelli della Sega ce l'hanno messa proprio tutta per fare un picchiaduro originale, bello, molto completo e assai giocabile. Non riesco proprio a capire: "Perché l'abbiano fatto così difficile?". Va bene che quelli troppo facili fanno calare l'interesse, ma anche quelli difficili! Andava bene anche così, ma perché diavolo fare ripartire da capo il giocatore quando è stato sconfitto dal 5° combattente? È assurdo e frustrante! Per il resto il gioco è un vero capolavoro, sia dal punto di vista grafico che per le animazioni, le mosse originali, la giocabilità e il sistema di combattimento. Le fasi di allenamento sono molto complete, anche se forse un po' noiose. Giocando con gli amici comunque ci si diverte veramente molto.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Eternal Champion
Casa	Sega
Distribuzione	Giochi preziosi
N°Giocatori	1-32(!)
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	Solo 1

PICCHIADURO

SOTTO CONTROLLO

GAMES

Punto Vendita: Milano
Viale Lombardia, 25
Tel. 2360120

A 100 MT. DA MM2 PIOLA

1994: FUGA NEL FUTURO

VIRTUA RACING (MEGADRIVE)

TOTAL ECLIPSE (3DO)

NOVITA' GENNAIO

S. NES/FAMICOM
SKYBLAZER
HOKUTO NO KEN VII
CLIFFHANGER
GOEMON II
BEAUTY AND THE BEAST
CLAYMATES
IL LIBRO DELLA GIUNGLA
BASTARD

MEGADRIVE/GENESIS
VIRTUA RACING
SONIC 3
ART OF FIGHTING
PUGGSY
BEAUTY AND THE BEAST
CLIFFHANGER
IL LIBRO DELLA GIUNGLA

3DO
TOTAL ECLIPSE
J. MADDEN 3DO
MEGARACE
3DO ROAD RUSH

MEGA/SEGA CD
DRAGON'S LAIR
MICROCOSM
RACING ACES

IL LIBRO DELLA GIUNGLA (S. NES)

J. MADDEN '94 (3DO)

Telefonare per informazioni

ATARI JAGUAR

Telefonare per informazioni

ATTENZIONE!!!

Ritiriamo in conto vendita il tuo usato.
Portaci in negozio le tue cartucce usate, le valuteremo insieme e le potrai esporre in un'apposita vetrinetta.

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
con Corriere Espresso o Postacelere.

TELEFONATE PER I VOSTRI ORDINI
(02) 2360120

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Dopo una prima ricerca andata a vuoto, riuscirà il nostro simpaticissimo Luke Skywalker a trovare questa benedetta via della Forza prima di soccombere in maniera fantozziana nel traffico interstellare?

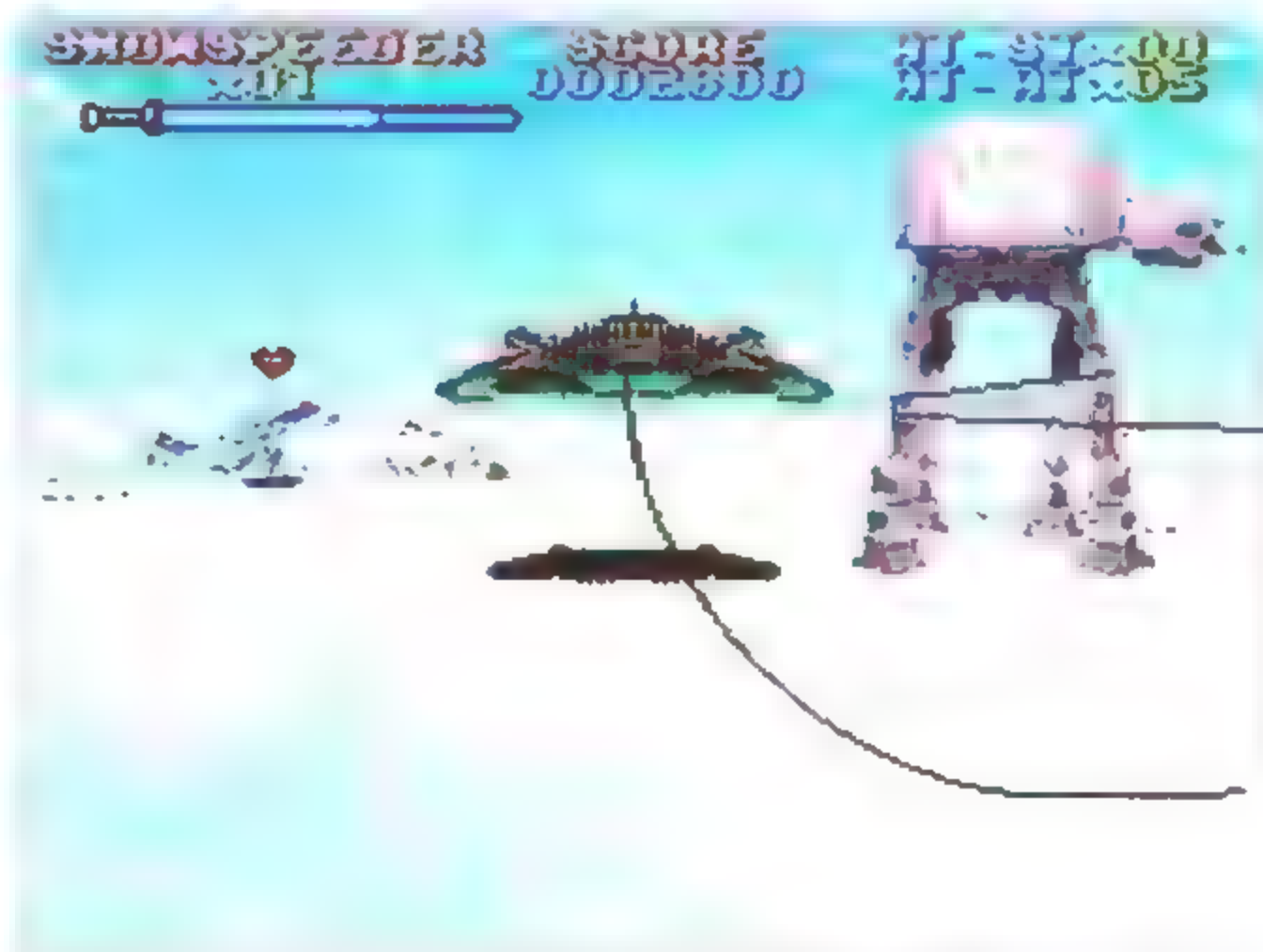
Questi granchiacci sono veramente pericolosi.

Con la spada laser è tutto più facile, naturalmente!

Sono tempi duri per il gruppo dei ribelli condotto da Luke Skywalker. Nonostante siano riusciti a eliminare la Morte Nera, i componenti dell'allegra brigata sono costretti a fuggire dalla base segreta alla ricerca di un posto più tranquillo. Il massimo che sono riusciti a trovare è Hoth, un pianeta tanto remoto quanto ghiacciato, dove è sorta la nuova base, in una serata di danze e karaoke. Ma la tranquillità è una condizione troppo bella per essere gustata più di cinque minuti, specie se si è inseguiti da innumerevoli truppe nemiche. Ed è così che l'imperatore è riuscito a scovarli: grazie alle mille e più spedizioni di ricerca inviate dal suo perfido luogotenente, Darth Vader. In questa tormentata situazione ha inizio anche il secondo videogioco ispirato alle vicende del piroettante Luke, che questa volta sembra essere deciso a porre fine all'egemonia dell'Impero.

Per un film complesso e pieno di scene che si svolgono in posti diversi, la formula dell'unico personaggio-Rambo che affronta da solo, con le sole armi a sua disposizione, una miriade di astronavi e soldati nemici, sarebbe stata sicuramente un tantino fuoriluogo.

Nello stesso modo hanno ragionato anche i programmatori, che hanno creato un gioco che ricalca ottimamente, seppur con piccole variazioni, la trama del film, strutturandolo in maniera che il giocatore possa impersonare diversi personaggi e

E questo cosa dovrebbe essere? Un Rancor? Mai vista una bestia simile!

L'attacco dei quadropodi imperiali è realizzato veramente bene: spettacolare!

POWER & UP

Quando eliminano i nemici, i nostri tre simpaticissimi possono ottenere alcuni oggettini utili alla loro salute

PLASMA SHIELD
L'oggettino è in grado di creare una barriera intorno al protagonista, proteggendolo dagli attacchi per alcuni secondi.

THERMAL DETONATORS
È semplicemente una smart-bomb dagli effetti devastanti.

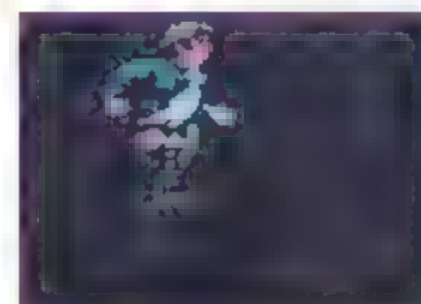
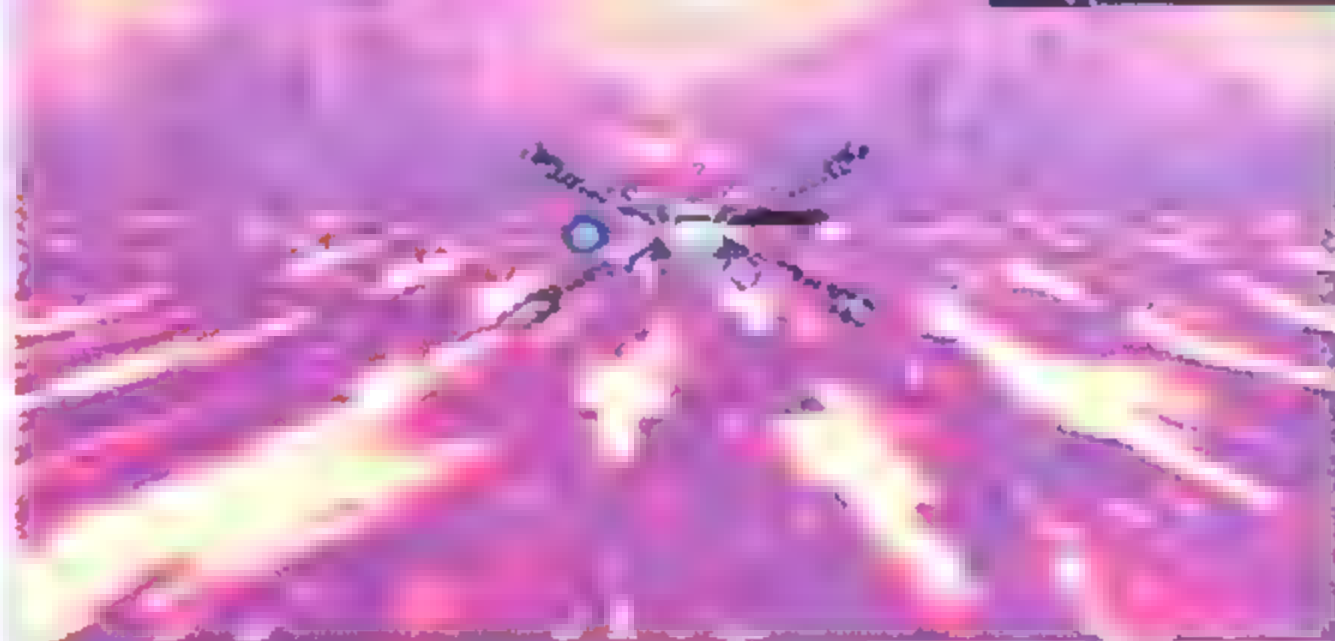
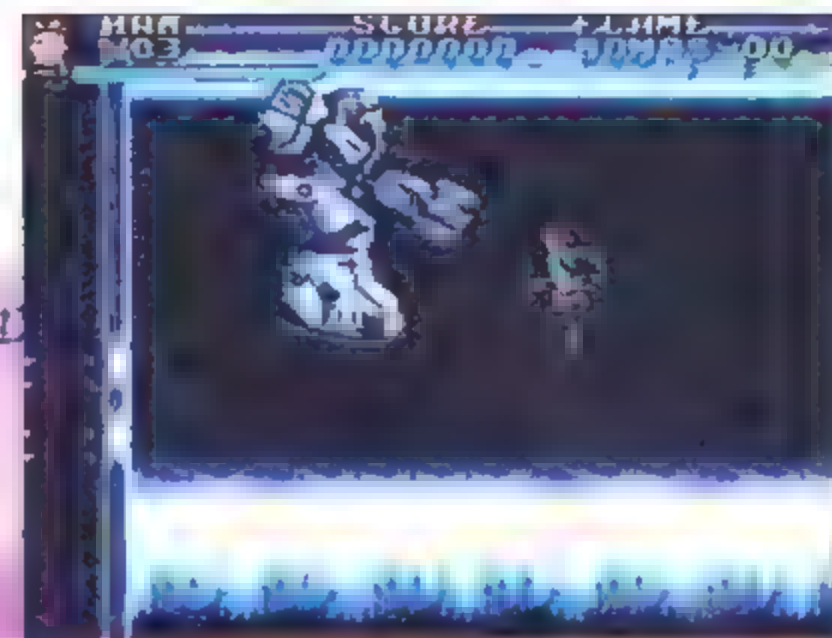
CUORI E CUORICINI
Incrementano l'energia del personaggio in azione.

FORCE ORBS
Incrementa l'energia della forza di Luke.

CASCO BONUS
Raddoppia il punteggio dei bonus raccolti successivamente.

HEALTH SWORD
Allunga la barra d'energia a disposizione del personaggio.

EXTRA LIFE
Una vita in più per il nostro simpaticissimo...

Altre due scene da livelli "platform": prima sul Taun Taun e poi a piedi, ma sempre armati fino ai denti.

Alcune immagini tratte dai vari livelli di *Super ESB*: al centro, nella foto grande, salta subito all'occhio la bellissima grafica usata per realizzare il movimento in soggettiva dell'X-Wing.

TUTTI PER UNO

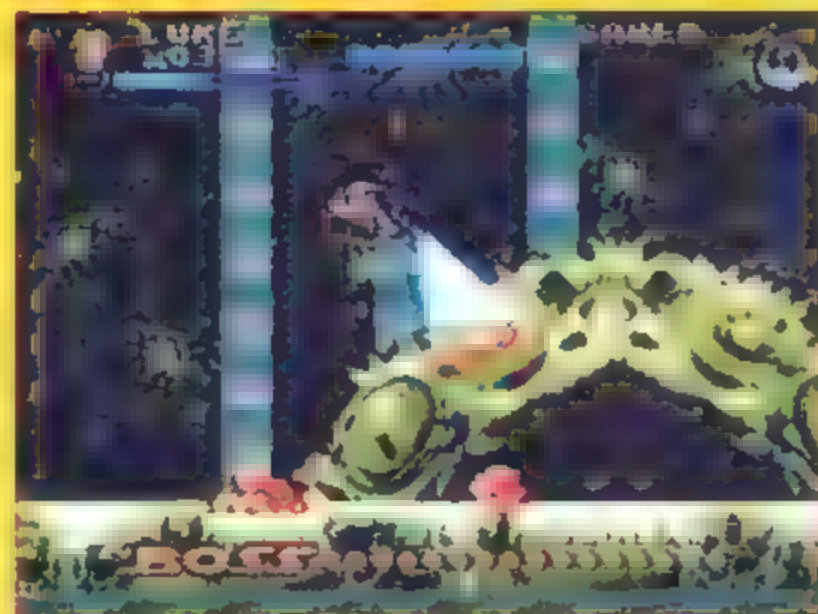
Le missioni dei tre ribelli si svolgono in quattro aree principali nelle quali si alternano tre tipi di sezioni (3 4 3 sembra uno schema di calcio!)

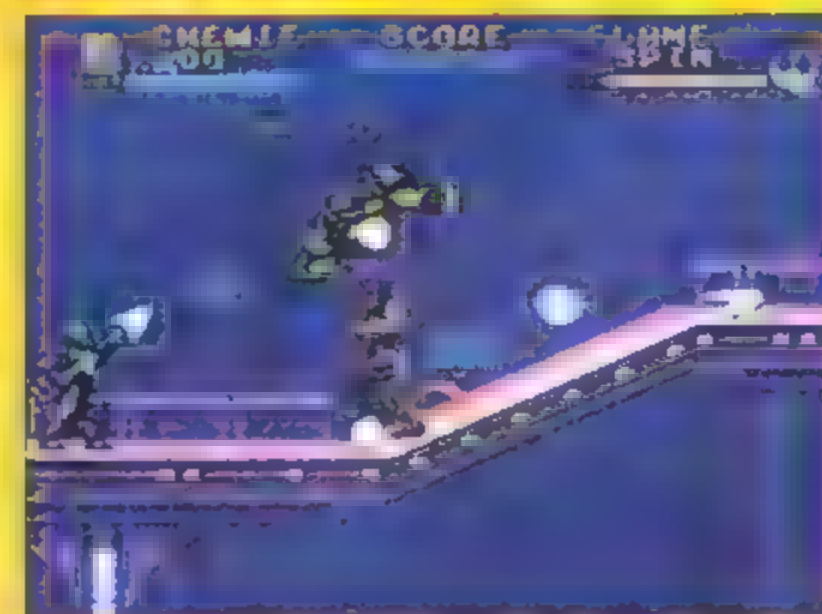
AREA 1 HOTH

In questa prima fase di gioco si deve guidare Luke fuori dalle cave ghiacciate, distruggendo gli aggressivi Wampa ed evitando le micidiali stalattiti, fino a raggiungere lo snowspeeder con il quale si devono affrontare sia le navicelle nemiche, sia gli AT-ST, che gli AT-AT Walkers, ossia quegli enormi cammelli meccanici indistruttibili che bisogna legare come agnelli. Con Han Solo si deve raggiungere il Millenium Falcon.

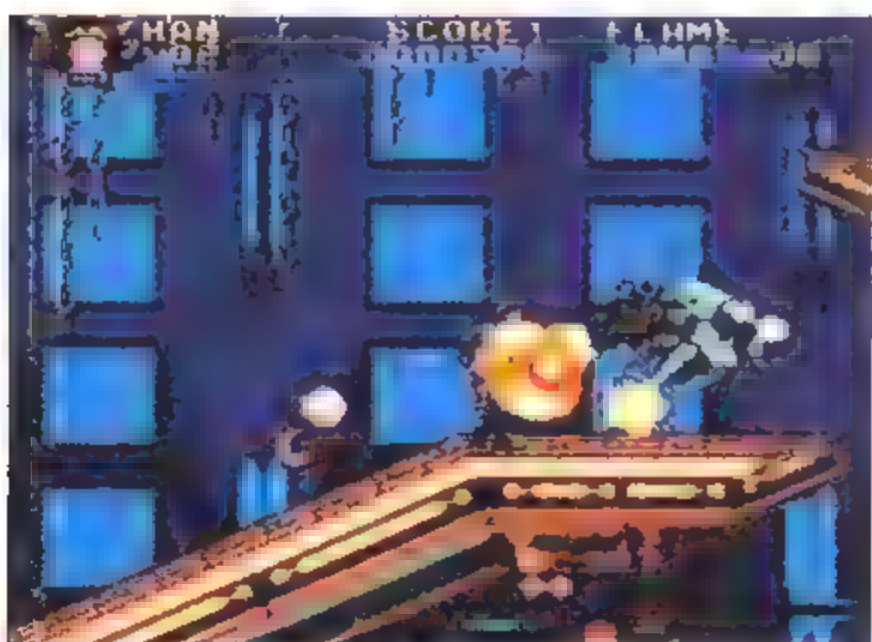
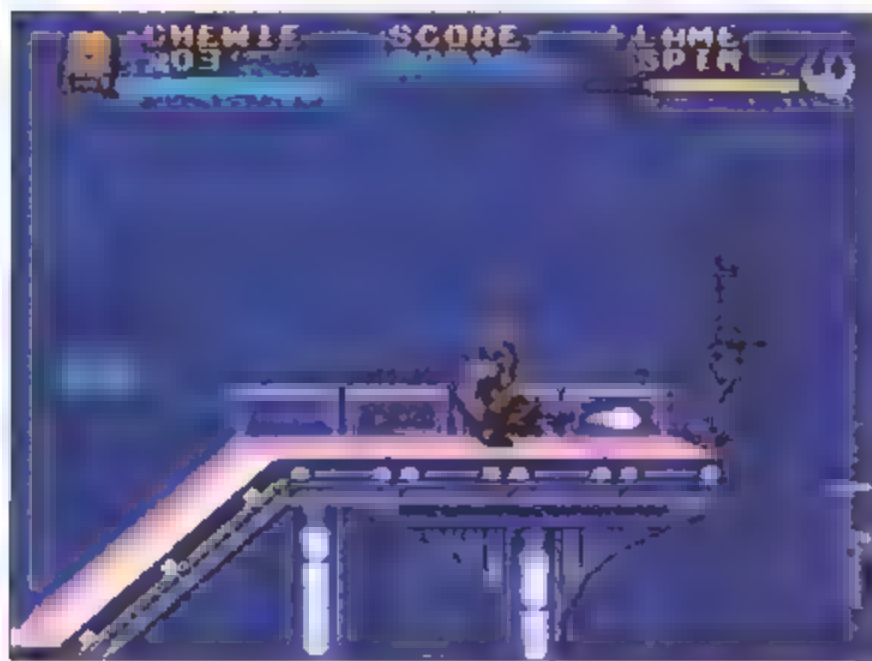
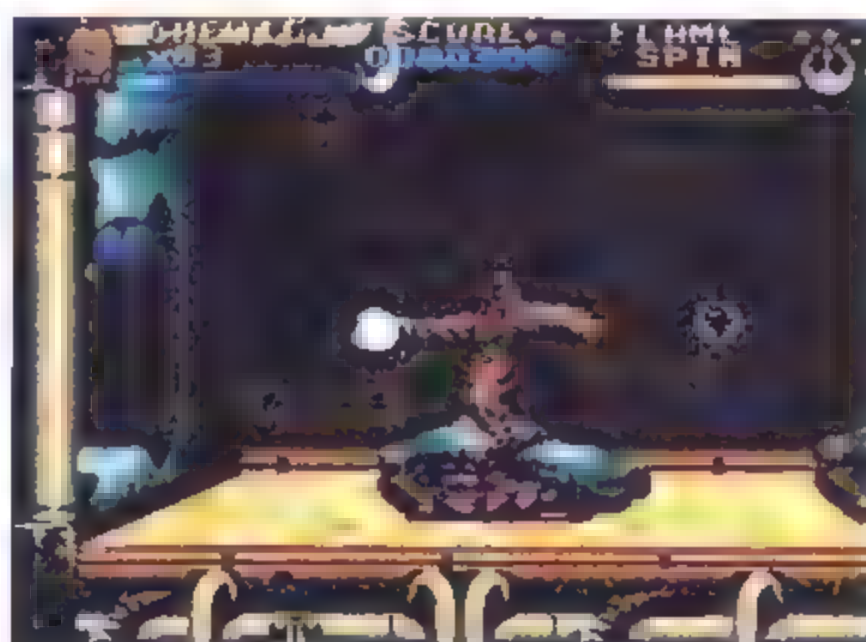
AREA 2 ASTEROIDS FIELD

A bordo del Millenium Falcon, Han deve superare il campo di asteroidi e le forze nemiche prima di raggiungere Cloud City.

AREA 3 DAGOBAH

Su questo pianeta vegetale, Luke deve incontrare il maestro Yoda e trovare i vari poteri per capire la via della forza. Questi ultimi gli consentiranno di distruggere il feroce e viscido mostro alla fine del livello.

AREA 4 CLOUD CITY

Nei panni di Han bisogna incontrare Lando il traditore, mentre con Chewbacca si deve venir fuori da una fabbrica-labirinto. Poi, a bordo di un X-Wing, nelle vesti del simpaticissimo Skywalker, si deve abbattere la squadriglia nemica per raggiungere Cluod City dove, dopo aver raggiunto Lord Vadar, avrà luogo lo [illegible]

guidare diversi mezzi, allo scopo di fargli rivivere ogni scena e situazione del film. Inizialmente nei panni del giovane Luke, il giocatore sarà chiamato in seguito a rivestire gli sporchi indumenti di altri due personaggi, quali quelli di Han Solo e Chewbacca, al fine di colpire su più fronti e con maggiore efficacia le forze dell'Impero.
Ma lo scontro decisivo si terrà solo alla fine, ovvero solo dopo che Luke, aspirante Jedi, avrà trovato il misterioso maestro Yoda e appreso la fatidica via della forza.
Le sezioni nelle quali viene inscenata la commedia sono sostanzialmente di tre tipi, che si alternano seguendo il dipanarsi della trama: il primo è quello delle piattaforme, che si presenta come quanto di meglio c'è in circolazione, sia dal punto di vista della giocabilità, che da quello della varietà di ambienti e oggetti interagibili (trasportatori, casse, ascensori, ecc.); il secondo tipo ha sempre luogo alla fine degli stage di piattaforme e consiste nel combattimento con un boss, tutt'altro che stupido e facilmente eliminabile; il terzo e ultimo tipo di sezioni è quello che mette il giocatore ai comandi di un velivolo e nelle quali la vista è in prima persona.
All'ottima varietà di gioco delle sezioni a piattaforma si può aggiungere quella che deriva dai diversi personaggi che vi si addentrano, ovvero ognuno dei tre marmittoni impersonabili possiede armi e tecniche diverse delle quali ci si deve impratichire per non soccombere. Per quanto riguarda le tre sezioni di volo posso dire che la giocabilità è buona e immediata, e lo sfruttamento del mode -7 dà quel tocco di spettacolarità che lascia sempre a bocca aperta il giocatore.
Non so come abbiano fatto a costruire questo connubio, ma sono contento di poterne affermare la perfetta riuscita!

• LOG

Anche se Luke rimane il personaggio principale, l'idea di controllarne altri aumenta la profondità del gioco.

La realizzazione grafica del gioco è davvero bellissima, ma il concept è lo stesso di quello del primo capitolo.

"CHE LO SFORZO SIA CON TE"

Dopo che Luke avrà incontrato il maestro Yoda su Dagobah, potrà ottenere alcuni poteri della forza, fondamentali per il proseguio del gioco

HEALTH
Converte l'energia della forza in energia vitale.

ELEVATION
Consente a Luke di fluttuare nell'aria.

FREZEE
Ghiaccia momentaneamente tutti i nemici presenti nello schermo.

INVISIBLE
Questo potere permette a Luke di diventare invisibile e invincibile.

MIND CONTROL
È il potere che confonde le menti ai nemici che smettono di attaccare.

DEFLECT
Con questo potere Luke può riflettere gli spari nemici.

SUPER LIGHTSABER
Consente di lanciare lo spadone e di controllarne i movimenti.

ANTI MOTION
Rallenta i nemici e tutto quello che vaga nello schermo.

COMMENTO

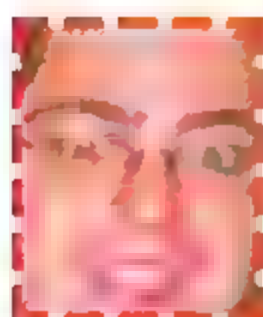
Per gli amanti della triologia cinematografica e per gli amanti dei giochi fantascientifici, basati sull'azione e sulla varietà di scene e di ruoli, questo nuovo titolo si potrà dimostrare un ottimo investimento per il proprio tempo libero. La grafica che rappresenta le varie scene è davvero bella, pulita e dettagliata, così come la musica che accompagna l'avventura, semplicemente da compilation. Forse ai meno esperti potrà sembrare inizialmente un po' difficile, ma basteranno alcune ore per apprendere lo spirito del gioco e l'ottimo sistema di controllo per avere ragione anche degli schemi più impegnativi. Raccomandato a tutti, senza esclusione o riserve particolari: un gioco simpaticissimo e divertentissimo, di colori e di rumori....

SCHEDA TECNICA

Titolo ______ **Super Empire Strike Back**
Casa ______ **JVC**
Distribuzione ______ **Halifax**
N°Giocatori ______ **1**
Continua? ______ **3 e password**
Livelli di difficoltà ______ **3**

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

CLAY FIGHTER

Arrivo subito al dunque così mi levo il pensiero: *Street Fighter II Turbo* rimane il miglior picchiaduro uno contro uno per Super Nintendo, neanche questo ennesimo clone riesce a rubargli la medaglia d'oro. Se però vi interessa anche l'argento...

Benvenuti nello sgargiante e spensierato mondo del circo, un mondo dove prevale il divertimento, il buon umore, un luogo che raccoglie le attrazioni più impressionanti e i personaggi più stravaganti, dove lo spettacolo regna sovrano. Ma se a un certo punto qualcosa o qualcuno turbasse questo beato equilibrio? È questo lo scenario in cui è ambientato CF.

Otto sono i contendenti che aspirano al titolo di re del circo, e sono tutti pronti a scendere in campo, in uno scontro all'ultimo sangue, per realizzare quello che è diventato l'unico scopo della loro esistenza.

Una grassa vichinga, un fantasma dalla testa di zucca, l'uomo sottiletta, un pagliaccio, un omone grande grosso e scemo, un cantante nostalgico, un pupazzo di neve e una palla multiforme. Sono questi i demenziali personaggi scelti dalla Interplay per tentare di cavalcare il momento particolarmente fortunato (anche se al limite della saturazione) dei picchiaduro one on one; ma non è tutto. La cosa che infatti mette più in risalto questo prodotto, rispetto alla concorrenza, è la straordinaria idea di realizzare gli sprite dei personaggi, e i loro movimenti, digitalizzando veri pupazzi di pongo creati appositamente da un team di esperti. Hanno dato sfogo alla loro perversa fantasia, e hanno ottenuto dei risultati impressionanti. Il personaggio che più di tutti illustra

Blob si può trasformare in tutto ciò che vuole, un martello, un muro o in una coppa (questo quando vince l'incontro), ma anche le sue innate capacità di trasformismo possono ben poco contro la presa di Helga, che usa le sue flaccide protuberanze per battere degli avversari.
In alto, Bonker il clow sta sbeffeggiando l'enorme Tiny, certo che con un nome così più che un superuomo sembra un super stracchino.

FOSSE COMUNI, MOSSE SPECIALI

Una palla di neve che non farà certo piacere a Taffy. A meno che non riesca a evitarla appiattendosi.

Blob può anche danneggiare l'avversario inglobandolo, proprio come accadeva nel film con Steve McQuinn.

la grandezza di questa idea è The Blob, una palla di pongo con tanto di occhi, bocca e sopracciglia che subisce le più esilaranti trasformazioni: da martello a scarpa, da guantone a sega circolare, da blocco granitico a trofeo; tutti con effetti devastanti per l'avversario. Come se non bastasse hanno inserito nel gioco un grande parlato (mitica la canzone iniziale), 8 settaggi di velocità, 3 livelli di difficoltà; il tutto per una cartuccia da 16 Mb. La giocabilità è garantita dalla presenza di una quantità di mosse speciali, per ogni singolo concorrente, all'incirca doppia rispetto alla norma (Bad Mr. Frosty ne ha almeno dieci!!!), realizzabili con tutti i sei tasti del joypad. La longevità è quella tipica di questo genere di giochi, dotati di un eterno VS. mode, ma è anche la prima nota dolente del gioco. Infatti è solo uno il personaggio non selezionabile che incontrerete sulla vostra strada e forse è anche il più facile da sconfiggere. Inoltre gli sprite per quanto ben disegnati non riescono a sopperire ad alcuni orribili fondali con pochissimi colori, alle squallide scritte di menu e punteggi e alla pessima realizzazione dell'ultimo boss. La giocabilità, per quanto elevata, è intaccata dallo scarso controllo di sprite così grandi e irregolari e dalla imprecisa rilevazione delle collisioni. Infine per quanto si sia cercato di renderlo originale, con l'aggiunta inoltre del sistema del KO e di scritte onomatopeiche in stile Batman (il telefilm), il gioco non presenta nulla di veramente innovativo.

Trust

COMMENTO

Se partiamo dal presupposto che gli amanti di questo genere abbiano già *SF II T*, che cerchino un gioco da affiancare o alternare al capolavoro Capcom e che non si possano permettere *Samurai Shodown*, per allora potete anche considerare *Clay Fighter*, un gioco con dei protagonisti assurdi e originali, con una caterva di mosse, poche delle quali richiedono una lunga pratica e con la longevità tipica dei picchiaduro a due giocatori non può mancare nella vostra collezione. Una riserva rimane per tutti quelli che non si ritrovano nella descrizione fatta sopra, ricordate che l'idea di base di *CF* è comune ad almeno una ventina di titoli, se poi contate che i fondali sono approssimativi e la sfida non molto elevata.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Clay Fighter
Casa	Interplay
Distribuzione	Import
N. Giocatori	2
Continua?	Infiniti
Livelli di difficoltà	3

PICCHIADURO

SOTTO CONTROLLO

Per spostarsi, saltare, portare e parare i colpi — Pugno brutale — Calcio brutale — Pugno medio — Pugno veloce — Calcio veloce — Calcio medio

LETHAL ENFORCERS

In risposta alla nuova censura imposta dalla Nintendo su tutti i prodotti distribuiti col marchio della grande "N", la Sega replica immettendo sul mercato una strabiliante ondata di titoli ultraviolenti: dopo *Mortal Kombat, Robocop vs the Terminator* e *Mutant League Football*, un nuovo gioco "MA-17"(riservato ai maggiori di 17 anni) entra in commercio, alla facciaccia degli psicologi!

Oops! A volte basta un attimo di distrazione per causare una disgrazia.

"Ammazza che ti passa!": così avrebbe dovuto intitolarsi questo sparatutto frenetico e ultraviolento, all'ultimo momento, però, la Konami ha optato per un più banale e meno altisonante *Lethal Enforcers*, contenti loro! Nei panni (possibilmente antiproiettile) dell'Unità 5 (no, non ci riferiamo all'USSL 5 di Cernusco sul Lambro), un poliziotto arruolato nella squadra antiterrorismo della polizia, dovrete confrontarvi con qualche centinaio di malviventi armati fino al malleolo e desiderosi di scambiare qualche tonnellata di piombo con la vostra colt d'ordinanza. Per dissuaderli dal nuocere ai contri-

Le metropolitane non sono il massimo della vita già di per sé, se poi sono frequentate da certi ceffi...

Che vorrà 'sto buzzurro? Nel dubbio meglio piazzargli un bel proiettile 7,65 nel setto nasale.

UNA 44 MAGNUM PER L'ISPETTORE VORDAK...

Come si ha avuto occasione di ricordare, *LE* verrà distribuito insieme al Justifier, una pistola a raggi infrarossi avente la forma di una 44 Magnum. Originariamente, il Justifier avrebbe dovuto essere una replica fedele in metallo della pistola più potente del mondo, tuttavia la Konami ha optato per l'attuale versione che mantiene la forma e le dimensioni della Magnum ma è fatta di plastica color blu pastello (che look cattivo!). Le ragioni che stanno alla base di questa scelta sono due: in primo luogo i costi; secondo, si temeva che una pistola così fatta avrebbe potuto essere utilizzata da malviventi reali per effettuare delle vere rapine (!), più previdenti di così... Ad ogni modo, in *Lethal Enforcer* la 44 Magnum non è l'unica arma disponibile, infatti sovente capita che facciano comparsa sullo schermo delle speciali icone rappresentanti armi da fuoco più o meno letali, sparando all'icona si ottiene in dotazione l'arma rappresentata.

PISTOLA D'ORDINANZA

È la pistola a tamburo con cui iniziate il gioco e ogni scenario successivo. Non sarebbe poi così male se non fosse che il tamburo contiene solo 6 colpi, e ci costringe quindi a ricaricarlo in continuazione. Ogni volta che venite colpiti riprenderete l'azione con una pistola d'ordinanza, qualunque fosse l'arma a disposizione precedentemente.

PISTOLA AUTOMATICA

Decisamente più potente della pistola d'ordinanza, la pistola automatica ha il pregio di contenere ben 12 colpi in un singolo caricatore e di necessitare una ricarica molto meno frequente. Per di più i tempi di ricarica e i tempi morti che intercorrono tra un colpo e l'altro sono molto minori rispetto a quelli della pistola normalmente in dotazione alle forze di polizia. A mio giudizio, è la miglior arma disponibile nel gioco.

FUCILE A POMPA

È la seconda arma più potente del gioco dopo il fucile lancia-granate. Preciso e letale, ha il vantaggio di essere efficacissimo negli scontri diretti contro i boss di fine livello, un singolo colpo equivale infatti a ben 6 di una pistola d'ordinanza. Purtroppo il caricatore contiene solamente sei colpi, ma ha tempi di ricarica decisamente brevi.

MITRAGLIETTA UZI 9mm

È l'arma più imprecisa e quindi più pericolosa del gioco, oltretutto ha la fastidiosa tendenza a incepparsi nei momenti meno opportuni. Ogni suo caricatore contiene ben 28 colpi di potenza notevole, ma è efficace solo nei livelli meno affollati di civili. Personalmente la ritengo l'arma peggiore tra tutte e cerco di evitarla il più possibile.

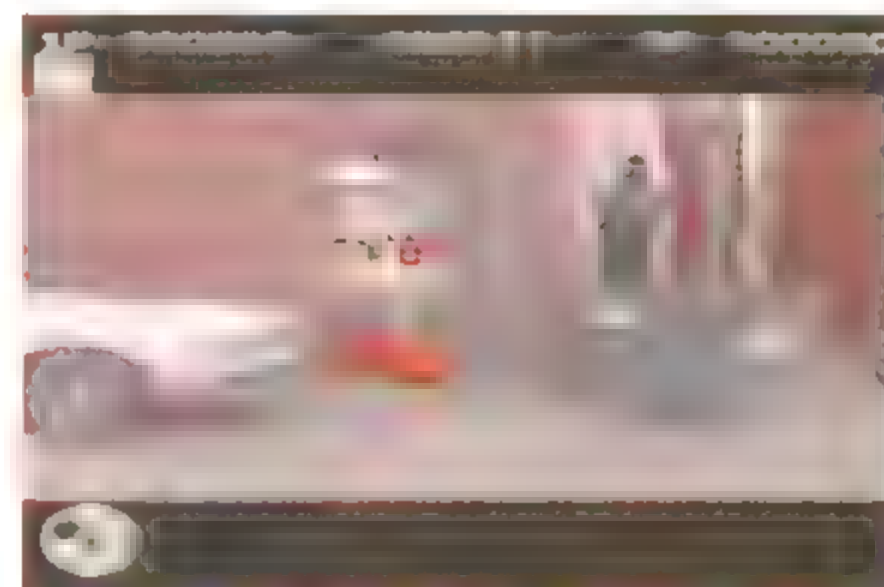
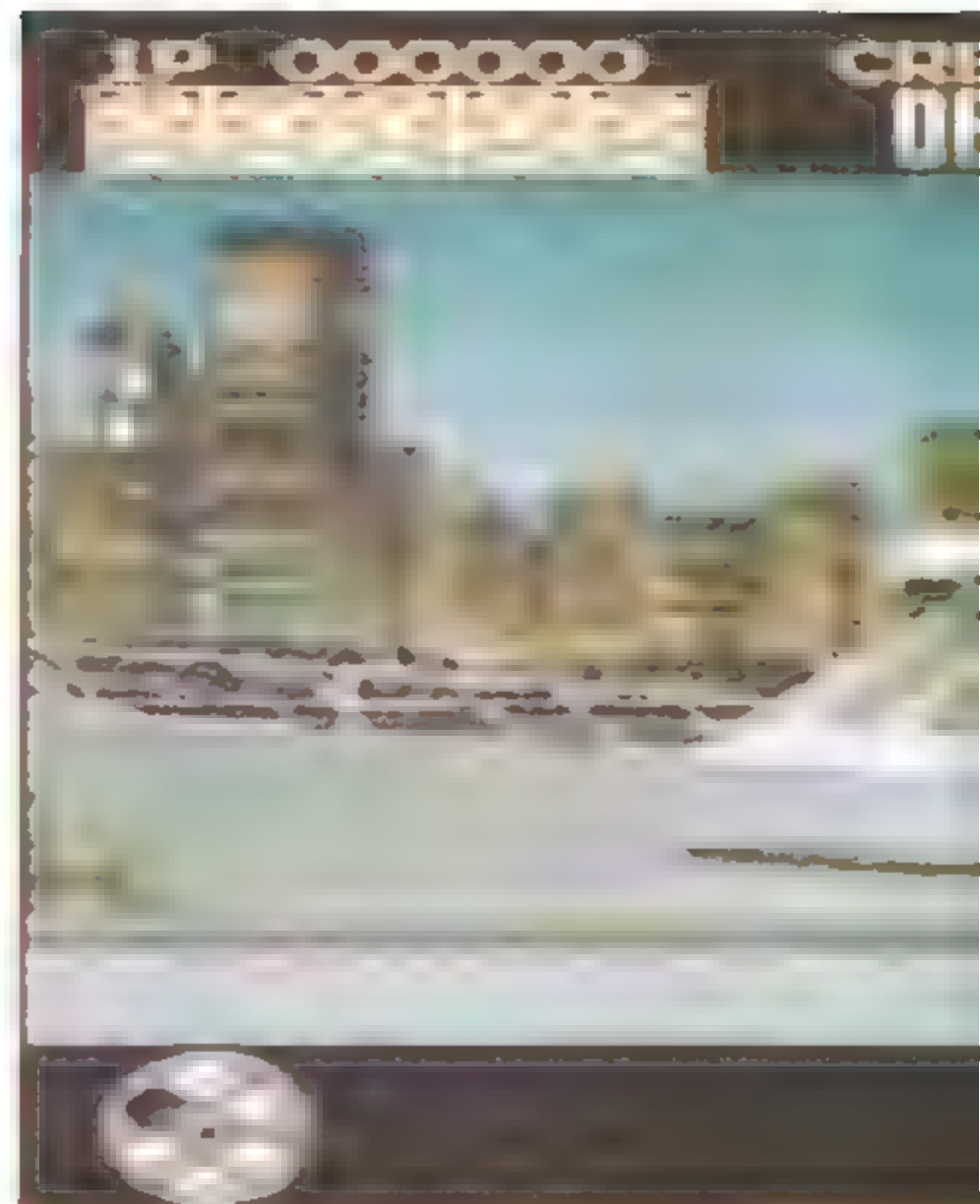
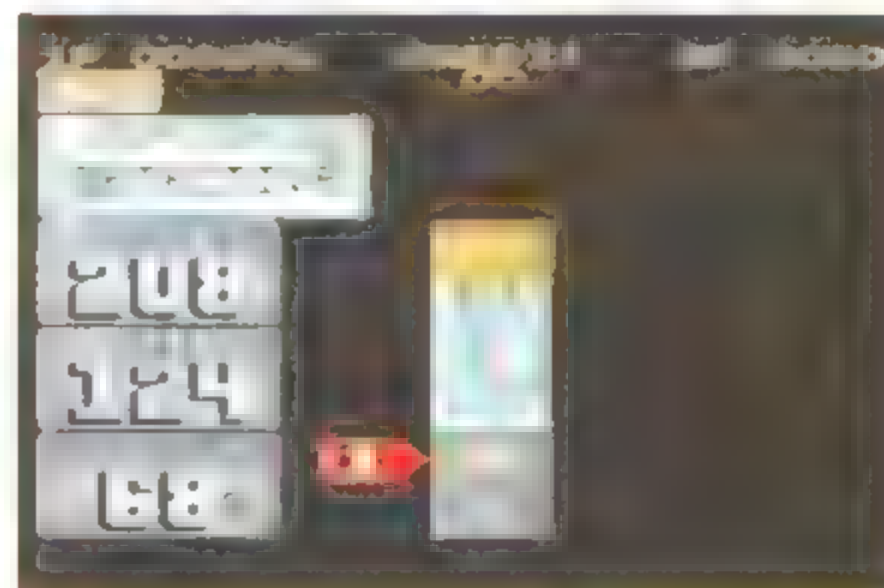
FUCILE LANCIA-GRANATE

La regina delle armi da fuoco convenzionali! Il fucile lancia-granate è la più precisa e potente tra tutte le armi disponibili e, conseguentemente, è anche la più rara. Il suo caricatore contiene solo 7 colpi, ma sono sicuramente sufficienti per battere qualunque bandito, boss finali compresi!

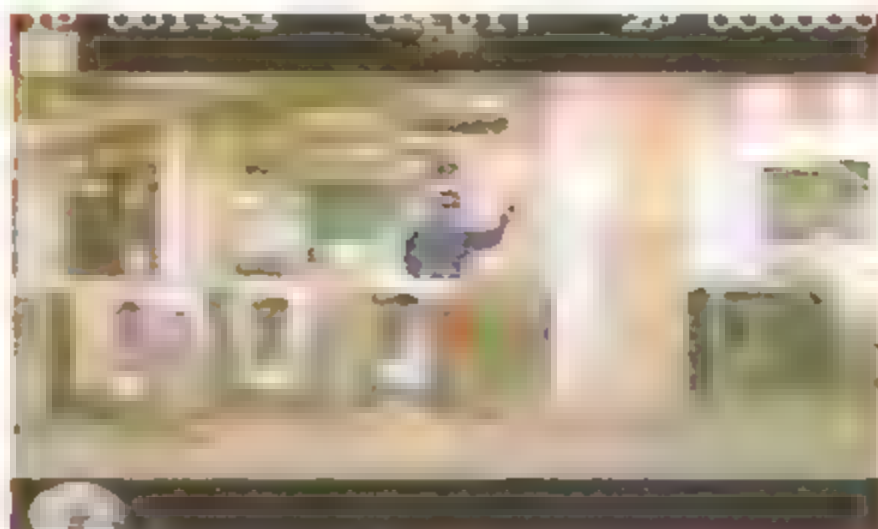
44 MAGNUM

È la pistola da cui il *Justifier* riprende direttamente forma e dimensioni. È universalmente riconosciuta come la più potente pistola mai fabbricata, sia tra le armi civili che tra quelle militari. Leggermente meno potente del fucile a pompa, la Magnum è però più precisa e affidabile. I tempi di ricarica e di inserimento sono maggiori di tutte le altre armi presenti in *Lethal Enforcer*. Purtroppo è una pistola a tamburo e contiene solo sei colpi, risulta quindi inadatta nei duelli contro i boss finali.

FUCILE AUTOMATICO

Il suo caricatore contiene 12 colpi, però il fucile ne spara tre alla volta, per cui, in effetti, dopo solo quattro colpi bisogna ricaricare. È un'arma di tutto rispetto per quanto riguarda sia la potenza che la precisione, ma ha un grosso difetto: quando un terrorista si mette davanti a un cittadino innocente, il che capita frequentemente, il primo colpo raggiunge il bandito, mentre gli altri due finiscono inevitabilmente per colpire la vittima innocente, compromettendo l'esito del livello.

Ma perchè ce l'hanno tutti con me? Avrò detto qualcosa che non va?

Finalmente l'agognata promozione... chissà che con una bella raccomandazione non si riesca a far carriera!

buenti, che dopotutto pagano le tasse e odiano essere disturbati, dovrete semplicemente sparargli (ai terroristi, non ai contribuenti) cercando, nel contempo, di schivare le eventuali vittime innocenti presenti al momento del conflitto a fuoco, per evitare di irritare l'opinione pubblica che potrebbe andare in giro a dire che la polizia usa dei metodi violenti per ripristinare l'ordine nelle vie della città. Come avrete capito, *Lethal Enforcers* è uno sparatutto sullo stile del vecchio *Operation Wolf*. Facendo uso della propria arma bisogna colpire ogni nemico il più velocemente possibile, prima che questi abbia il tempo di aprire a sua volta il fuoco su di noi. Occasionalmente, alcuni innocui passanti attraverseranno lo schermo di corsa, nel disperato tentativo di sfuggire alle pallottole: è assolutamente vitale

Ma questo chi è? Non sarà mica un pizzaiolo?

Violenza aahhg! Violenza!

COMMENTO

[illegible] decuplo per l[illegible] c'è male, basta [illegible] che la grafica è da [illegible] che gli sprite [illegible] movimento sono immagini digitalizzate di [illegible]. Il sonoro è fantastico: [illegible] degli [illegible] delle varie armi sono impressionanti e anche [illegible] musicali non sono male. Ovviamente la versione [illegible] è superiore in questo [illegible] l'unica differenza [illegible] distingue dalla cartuccia [illegible] a dire la verità [illegible] supporto ottico soffre di una fastidiosa lentezza [illegible] caricamento degli scenari [illegible] ma è comunque un difetto trascurabile. [illegible] *Lethal Enforcers* può [illegible] anche [illegible] pad, ma in questo modo [illegible] gran parte della [illegible] e risulterà [illegible] ragion per [illegible] se volete giocarlo [illegible] conviene acquistare [illegible] la pistola supplementare.

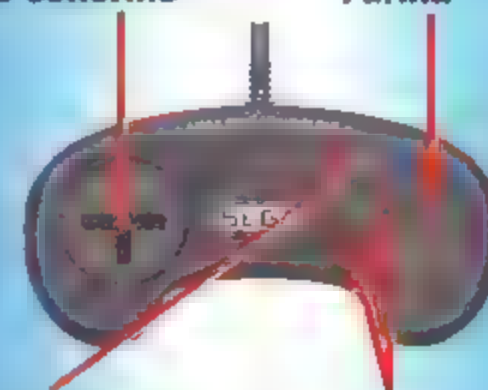
SCHEDA TECNICA

Titolo	**Lethal Enforcers**
Casa	**Konami**
Distribuzione	**Giochi Preziosi**
N. Giocatori	**1-2**
Continua?	**6**
Livelli di difficoltà	**3**

SPARATUTTO

SOTTO CONTROLLO

Per muovere il mirino sullo schermo

Per ricaricare l'arma

Per mettere il gioco in pausa

Per sparare

Tiro al bersaglio: decisamente meglio trovarsi dall'altra parte della canna.

Normalmente mi piace la cucina cinese: però quando il servizio è così irritabile (Fantozzi docet).

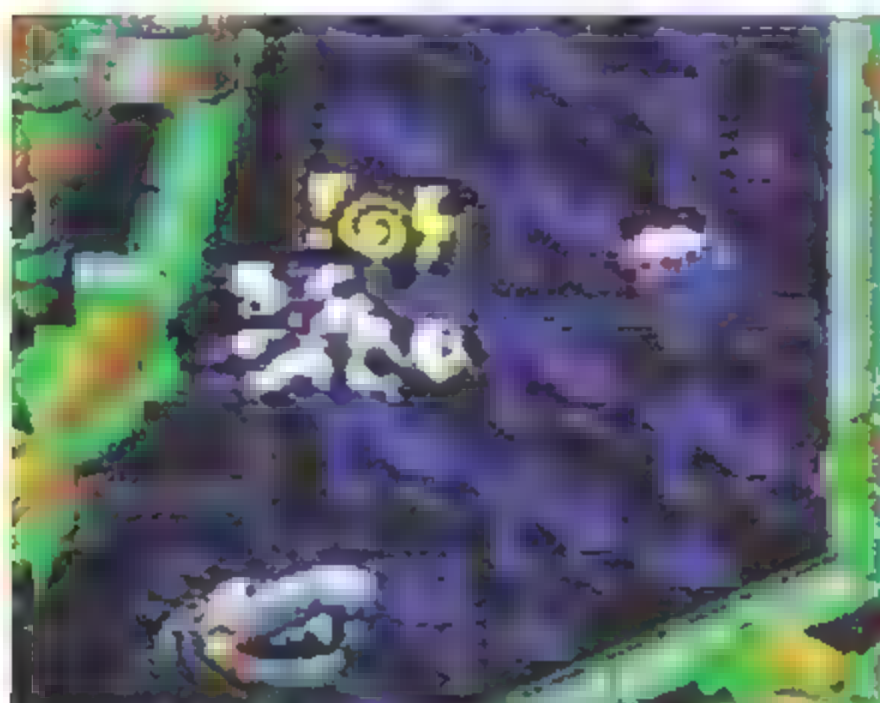
riuscire a evitarle, pena il mancato superamento dello stage. Ogni livello si conclude con l'immancabile boss, per sconfiggere il quale dovrete vuotare non pochi caricatori. Oltre ai 5 livelli di gioco, sono stati incluse alcune sezioni bonus d'allenamento nel poligono di tiro della centrale di polizia: in quest'occasione avrete la possibilità di affinare la vostra mira sparando a bersagli fissi e in movimento, senza correre alcun rischio di essere colpiti. Quando leggerete queste righe, *Lethal Enforcer* dovrebbe già essere distribuito dalla Giochi Preziosi in una speciale confezione contenente, oltre alla cartuccia (o al CD), il Justifier, una pistola a raggi infrarossi (tipo la zapper per NES) con cui il gioco è compatibile. Questo titolo è disponibile sia su CD che cartuccia; le due versioni tuttavia sono perfettamente identiche, ragione per cui, in teoria, la versione laser dovrebbe costare leggermente meno, staremo a vedere...

• *Vordak*

SONIC THE HEDGEHOG SPIN

Personalmente non ho mai nutrito particolari dubbi sulla spiccata abilità con cui il porcospino blu più veloce del mondo riesce, di volta in volta, a cacciarsi nei guai più incredibili. Però, accidenti, qualcuno mi dovrà pur spiegare come abbia fatto un dannato riccio ad infilarsi dentro a un flipper... E la prossima volta dove ce lo ritroveremo? Dentro il calcio balilla? Mah!

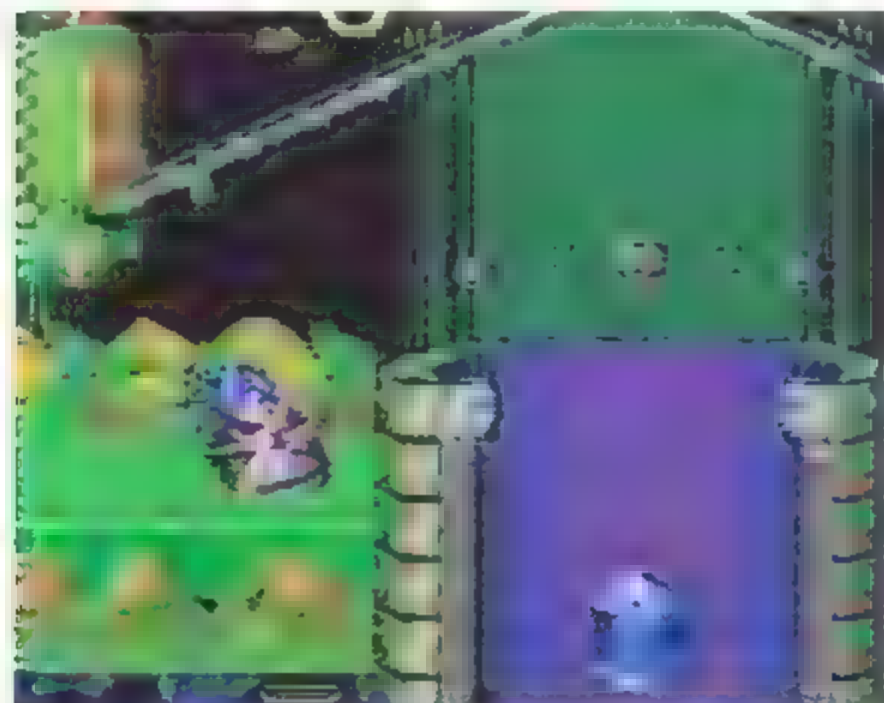
Il volo di avvicinamento alla fortezza del malvagio dottore. Le difese hanno abbattuto il deltaplano di Sonic, ma non datevi per vinti...il bello sta per iniziare.

Siamo alle solite, il Dr. Robotnik (Dottore? In cosa può essersi mai laureata una persona con un nome così stupido?), dopo averle prese di brutto in *Sonic*, *Sonic 2* e *Sonic CD*, ha deciso che questa è veramente la volta buona, e che potrà finalmente avere la meglio sull'odiato roditore. Le ragioni che lo inducono a pensare ciò sono: 1) L'ormai imminente uscita di *Sonic 3* che, secondo indiscrezioni trapelate, vedrebbe il debutto di un nuovo antagonista che dovrebbe prendere il posto del baffuto grassone.
2) La sua nuova base segreta, costruita all'interno di un vulcano sperduto negli

Un altro aspetto del labirinto in cui Sonic deve muoversi. Occhio allo squalo meccanico, non sembra un amico.

oceani del Pianeta Mobius, è resa impenetrabile dal suo letale sistema di difesa, il Pinball Defense System.
Praticamente si tratta di un gigantesco flipper situato all'interno della base stessa... ma dove andremo a finire?.
3) Sonic è brutto e comincia a invecchiare. Per nulla convinto dalle argomentazioni del dotto trippone, Sonic si fa accompagnare dal vecchio amico Tails che, a bordo di un velivolo ultraleggero, lo conduce fino alle pendici del Monte Mobius. Purtroppo i due, giunti in prossimità della fortezza, vengono immediatamente intercettati dai dispositivi di difesa antiaerea della base e abbattuti senza pietà.
Tails riesce a riprendere il controllo dell'aereo all'ultimo momento evitando il peggio, ma a causa della brusca manovra il porcospino viene sbalzato fuori dal mezzo e precipita nelle oscure acque che circondano il vulcano.
Tutto sembra ormai perduto ma giusto un'istante prima di perdere conoscenza, Sonic viene recuperato da un merluzzo suo amico (?!?) e trasportato nei sotterranei della fortezza dove lo attende il micidiale flipper...
A prescindere dalla trama tanto macchinosa quanto improbabile, *Sonic Spinball* è in realtà un flipper tutto sommato tradizionale: l'unica differenza di rilievo, oltre all'originalissima pallina (è infatti il riccio ficcanaso a essere scagliato a tutta velocità contro i bumpers e le barriere del frenetico flipper), è rappresentata

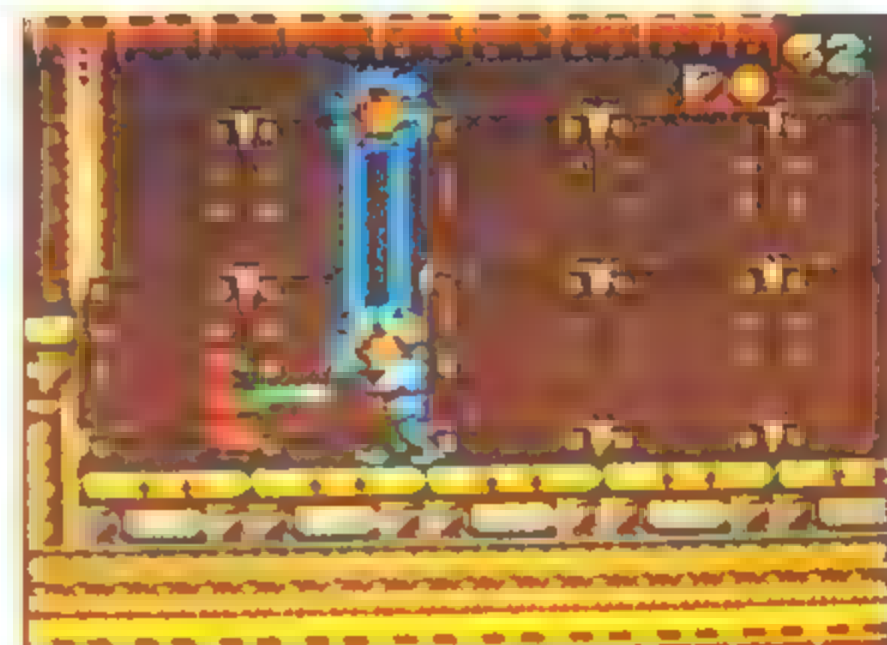
Un anfratto molto colorato in cui la pallina Sonic deve muoversi per raggiungere gli smeraldi.

dalla presenza di alcune fasi tipiche da platform-game in cui il porcospino, forse memore dell'antica e ormai irrimediabilmente compromessa dignità, può muoversi cercando di recuperare gli oggetti che costituiscono l'obiettivo principale della sua ricerca: gli Smeraldi del Chaos, che stabilizzano l'attività vulcanica del Monte Mobius e gli impediscono di esplodere. Non potevano mancare i soliti boss di fine livello e schermi bonus particolarmente ricchi di punti e premi extra.
Il nostro porcospino se la cava piuttosto bene nelle sue nuove veci di pallina, anche se la grafica risulta un po' troppo confusa, e difficilmente si intuiscono quali sono i veri pericoli.
Robotnik farà meglio a stare attento: questa volta ce li hai proprio fatti girare... gli aculei, naturalmente!

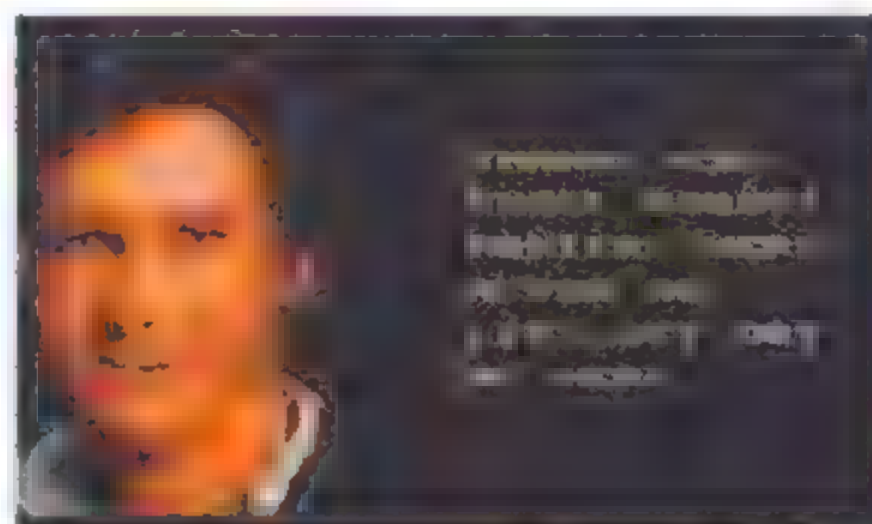
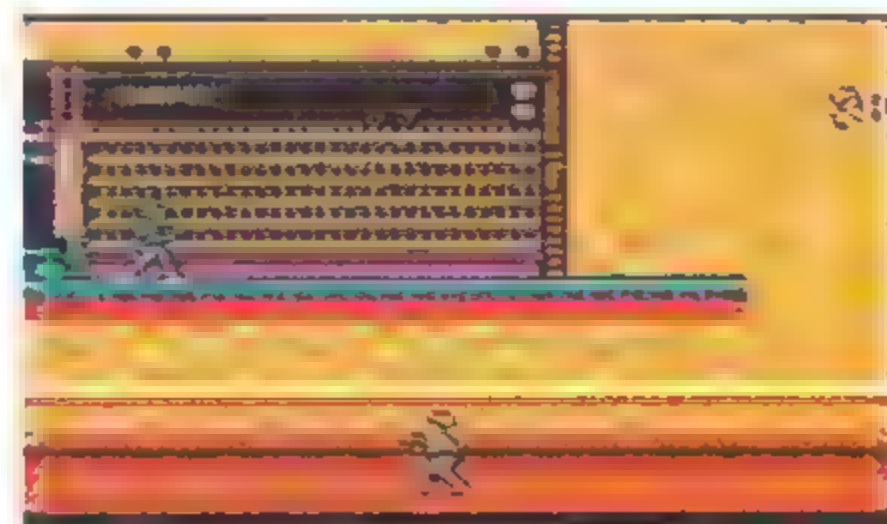
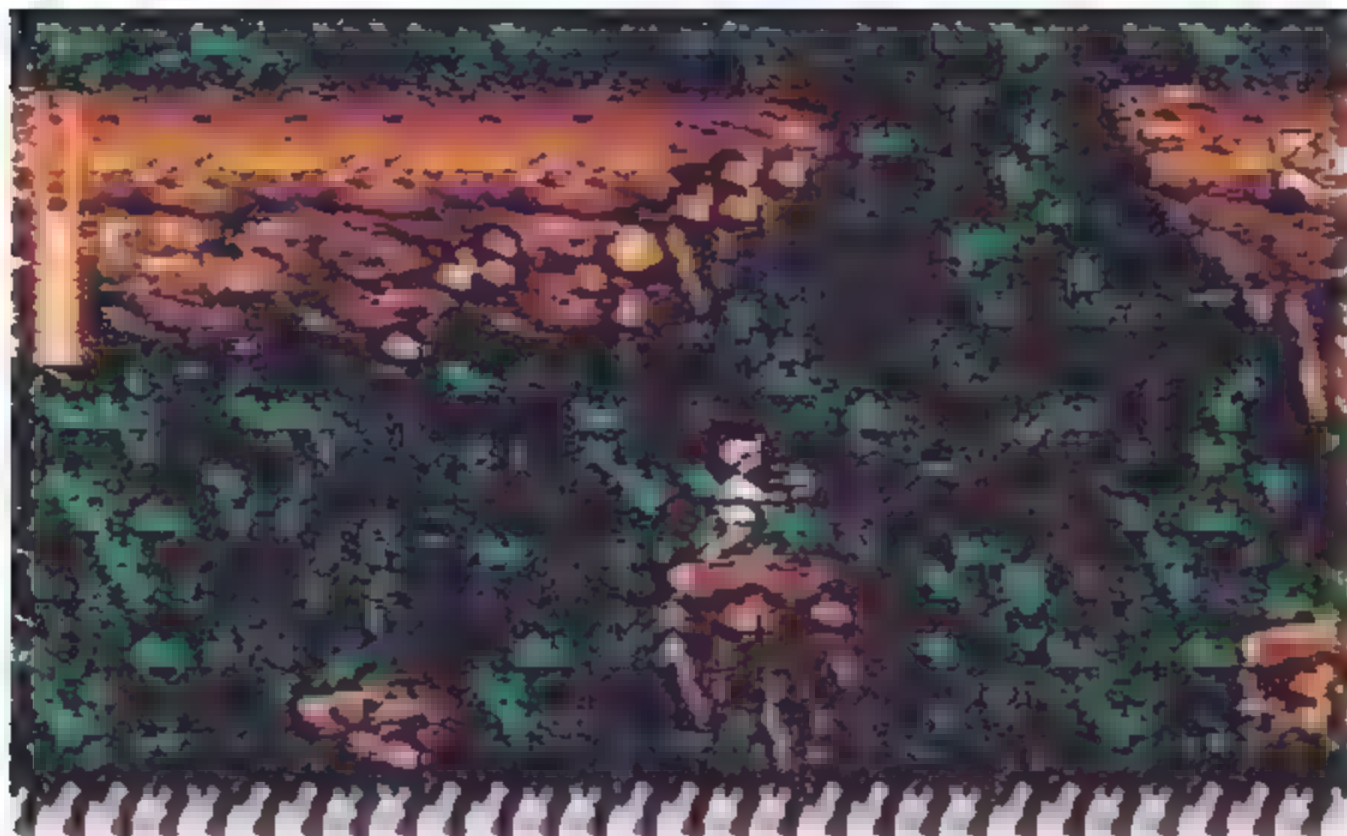
• Vordar

Un diamanti che stabilizzano le difese della fortezza del Dr. Robotnik. Distruggetelo, e ne vedrete delle belle.

Il nostro porcospino è riuscito nella sua impresa, godiamocelo mentre dà libero sfogo alla sua gioia.

I mitici eroi della grande battaglia contro la Morte Nera sono a disposizione dei possessori di MS e GG, pronti a far rivivere le fantastiche avventure della leggendaria saga diretta da George Lucas. Non perdiamo tempo... e che la forza sia con voi!

Il nostro fidato droide vi darà informazioni riguardo ciò che vi aspetta in determinate sezioni di gioco.

Attenzione a questi esseri piccoli ma letali, sono la perfidia fatta a persona.

Credo che tutti conoscano l'ormai mitica leggenda di Luke Skywalker, l'ultimo dei cavalieri jedi e dei suoi degni compagni d'avventura: la principessa Leila, carismatica guida dei ribelli; Han Solo, abilissimo pilota del Millennium Falcon; 3PO il droide dalle fattezze umane (gran chiacchierone come Dupont) e per finire del piccolo robottino C1-P8 così utile e fedele ai nostri eroi.
Sulla falsa riga delle avventure interstellari dei nostri amici eccovi un paio di cartucce che vi faranno ripercorrere l'itinerario, irto di pericoli e imprevisti, per avere finalmente ragione del malefico Impero che si è servito delle sue immense risorse belliche per assoggettare interi pianeti.
È il vostro turno, e tocca a voi combattere per far fuori Dart Fener e i suoi scagnozzi cercando di cavarvela sia nell'insidioso deserto di Tattooine sia nei pericolosi labirinti della Morte Nera.
La dinamica di gioco è simile per entrambe le console: il vostro compito sarà quello di recuperare i compagni d'avventura e di servirvene nella maniera migliore e al momento propizio.
Inizierete la vostra avventura su Tattooine

La caverna blu è uno tei tanti meandri presenti su Tattooine. Qui muoverete i primi passi per ritrovare Obi Wan Kenobi, oltre che i due amici droidi e gli scudi che si riveleranno utilissimi una volta che vi troverete alla guida del Millennium Falcon.

Il pilota del Millennium Falcon Ian Solo. Ha qualche problema con i debitori, ma è un ottimo combattente.

Siete nei pressi dell'Hangar ora basterà ritrovare Ian Solo per fare il primo passo verso la Morte Nera.

Durante il percorso avrete la possibilità di trovare delle armi supplementari che si riveleranno assai utili.
Sopra, Per acedere ad altezze improbabili le scale vi aiuteranno in più di un'occasione.

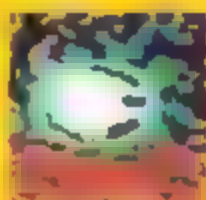
COSA NON SI FA PER RIMANERE VIVI!

Ecco un paio di cosine che potrebbero risultare molto utili durante il viaggio: cercate di farne buon uso!

FASTER BLASTER
È un'arma molto più veloce e potente della solita vecchia pistola di Luke. Potrete trovarla nella caverna blu su Tattooine.

SPADA LASER
Vi verrà donata dal vostro maestro Obi-Wan-Kenobi che attende fiducioso nella sua dimora. Quest'arma è davvero potente e basterà un solo colpo per distruggere qualunque avversario.

VITA EXTRA
non sono facili da trovare e valgono solo per il personaggio di Luke che può raccoglierne fino a sette.

SFERE DELLA SALUTE
le troverete disseminate durante il percorso e ripristineranno totalmente l'energia.

SCUDI DEL MILLENNIUM FALCON
Saranno la vostra protezione durante la traversata del campo di asteroidi una volta lasciato Tattooine, ma ricordate che potrete raccoglierne otto al massimo (anche se poi in possono essere rigenerati con l'aiuto di C1-P8).

[illegible] DELLA SALUTE
Sono molto simili alle prime ma meno potenti.

sul quale avrete già la possibilità di ritrovare tutti i vostri compagni e di garantirvi delle vite supplementari (attenzione però, questo vale solo per Luke!) passando per le varie caverne fino a raggiungere lo spazio porto di Mos Eisley dal quale decollerete per raggiungere la Morte Nera. Lungo tutto il pianeta troverete una gran quantità di pericoli e, a rendervi le cose ancora più ardue, ci sarà la notevole difficoltà nel manovrare il Landspeeder sul terreno sabbioso. Una volta giunti nello spazio porto vi imbarcherete sul Millenium Falcon alla guida del comandante Solo, e questo accadrà indipendentemente dalla porzione di pianeta che avete esplorato e dai personaggi ritrovati; durante il gioco tuttavia si renderà praticamente indispensabile la presenza dei vostri fedeli compagni, quindi sarà più conveniente trattenere la vostra irrefrenabile voglia di fare a pezzettini l'orrendo Lord Fener e meditare un piano un tantino meno impulsivo!
Ciò che dovrete affrontare una volta partiti da Tattooine sarà un pericoloso campo di asteroidi, superato il quale vi troverete faccia a faccia con la gigantesca nave-pianeta che sta causando tanta morte e distruzione e con il suo potentissimo raggio. Durante la sezione sulla Stella della morte C1-P8 vi aiuterà mostrandovi la mappa dettagliata di tutti gli anfratti e i nascondigli dell'astronave se gli darete la possibilità di interfacciarsi alla rete dell'astronave dalla sala di controllo, e ne avrete parecchio bisogno dato che sarà vostro compito salvare la principessa caduta nelle mani di questi mascalzoni!
Se sarete riusciti nel vostro intento giungerete nella sezione finale del gioco: che consiste cioè nel tornare alla base dei ribelli per farvi assegnare uno degli X-Wing da pilotare contro la Morte Nera per colpire il motore principale della stazione provocando così una tremenda esplosione a catena che spazzerà dai cieli la mastodontica, quanto letale, struttura.
Cosa aspettate allora? La principessa Leila che era partita per cercare di rubare i piani dell'ultima, potentissima, arma segreta dell'impero è stata catturata... non potete permettere che rimanga tra le mani dell'Imperatore! Andate dunque e che la Forza scorra vigorosa nelle vostre vene!

• Red Fury

COMMENTO

VERSIONE MASTER SYSTEM
Il fascino di Star Wars si rivela anche sul MS. Purtroppo però le sezioni a piattaforme sembrano un po' tutte uguali con le medesime disposizioni di ostacoli e nemici. In compenso però le parti a la guida dell'X-Wing sono davvero esaltanti, soprattutto perché sottolineate da un sonoro che si è rivelato il vero fiore all'occhiello di questa cartuccia. Consigliata agli amanti del genere.

VERSIONE GAME GEAR
L'ottima grafica e il grande sonoro mi hanno davvero convinto che *Star Wars* non è ancora un titolo superato, no davvero! Se SW vi ha conquistato sul grande schermo farà lo stesso su quello più piccolo del vostro GG! La giocabilità è davvero ben calibrata con parecchi punti di "aiuto" che renderanno l'azione notevolmente più veloce e divertente. Da giocare!!!

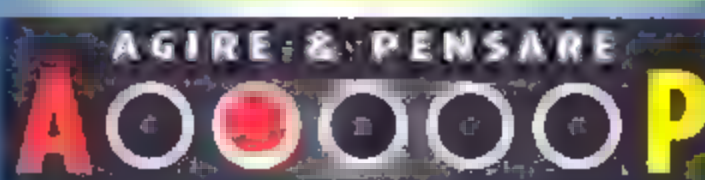
SCHEDA TECNICA

Titolo	**Star Wars**
Casa	**U.S.Gold**
Distribuzione	**Leader**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**9 (MS) e Sì (GG)**
Livelli di difficoltà	**2**

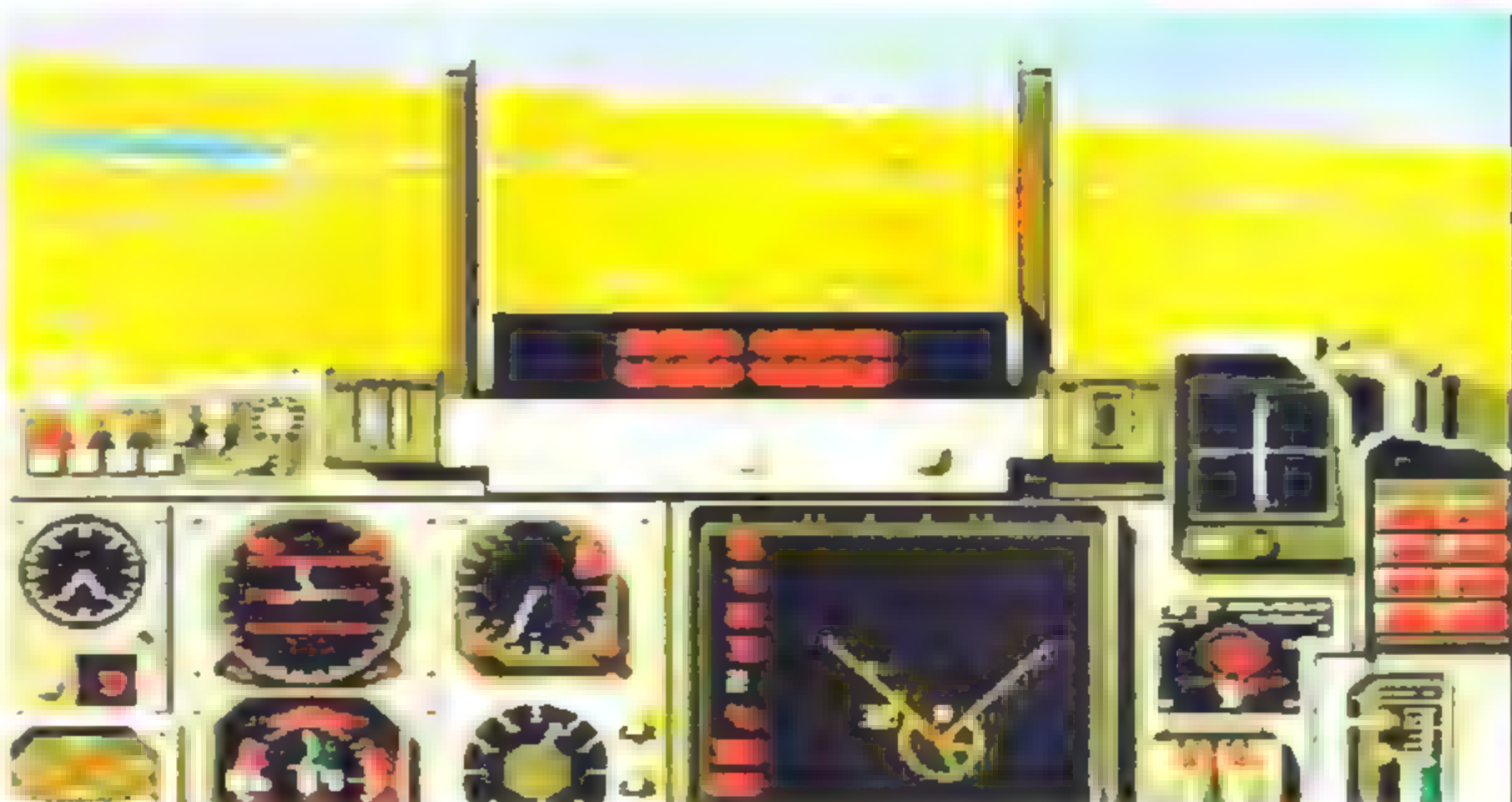
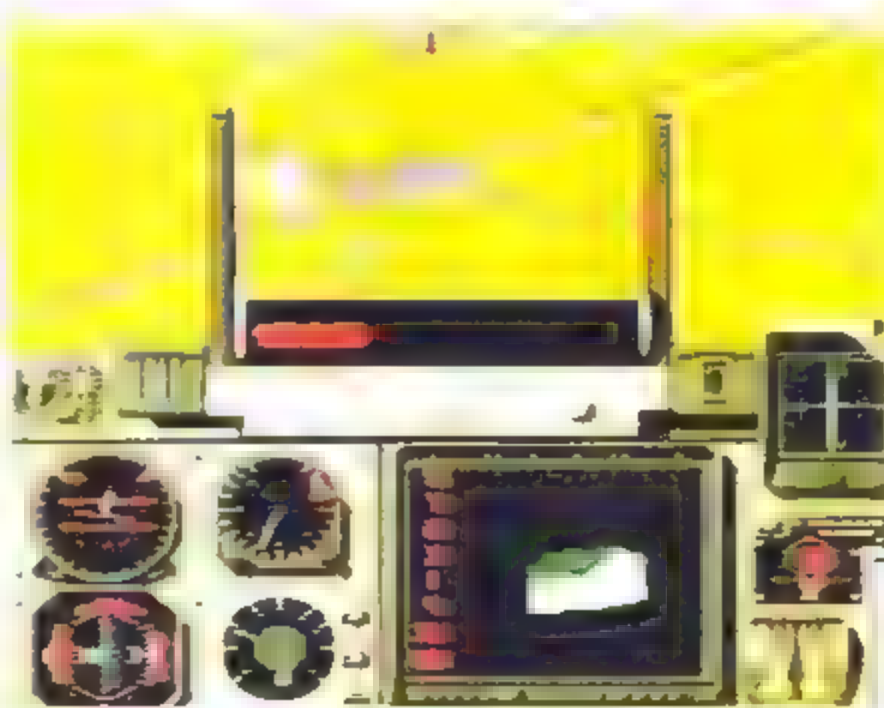
PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

Per sparare e prendere la rincorsa
Per far muovere il personaggio
Per saltare

AGIRE & PENSARE
A ○ ● ○ ○ ○ P

MIG-29 FIGHTER PILOT

Sognate di essere un pilota Top Gun ma avete difficoltà persino ad andare a piedi? Vorreste essere coinvolti in una romantica storia d'amore con l'affascinante Kelly McGillis ma siete più brutti dei dinosauri di Jurassic Park? Avete due possibilità: o vi date all'ippica, oppure vi cuccate l'ultimo simulatore della Domark: *MIG-29*

Dopo il mediocre *F-22 Interceptor* della Electronic Arts, dopo il deludente *F-15 Strike Eagle* della Microprose, un nuovo simulatore di volo viene a infestare l'elenco dei giochi per il 16 bit di casa Sega. Ispirato all'aereo considerato da molti come il miglior caccia bombardiere del mondo, *MIG-29 Fighter Pilot* è la conversione "minore" di un omonimo titolo apparso qualche tempo fa su computer PC e Amiga. In breve la trama: lo stato mediorentale di Arzaria, sotto il comando del generale Hasouz, ha invaso il vicino principato di Sautar, ricco di petrolio e di altre materie prime (vi ricorda niente?). La preoccupazione dell'Occidente si basa sul fatto che adesso il generale Hasouz controlla un quarto della produzione mondiale di petrolio, oltre a trovarsi in una buona posizione per attaccare il vicino paese di Yabal. Se questo si dovesse verificare, le autorità ritengono che l'equilibrio tra i poteri della regione verrebbe sconvolto. Il Segretario Generale delle Nazioni Unite ha decretato che le forze aeree della Comunità degli Stati Indipendenti (ex URSS), voleranno al fianco delle forze NATO nel tentativo di liberare il Sautar. Il Mig-29 di costruzione russa sarà in testa alle operazioni... Per riuscire a portare a termine il proprio compito, il pilota dovrà eseguire, una dopo l'altra, 5 missioni di crescente difficoltà (per la cui descrizione vi rimando al box specifico) cercando, nel contempo, di portare a casa l'aereo e la pellaccia. Oltre alle 5 missioni standard, il gioco ne prevede una d'addestramento,

La vista dall'aeroplano non è certo impressionante, tutto piatto e monotono.

Abbiamo inquadrato l'obiettivo. Quella fabbrica di armi non drerà ancora per molto.

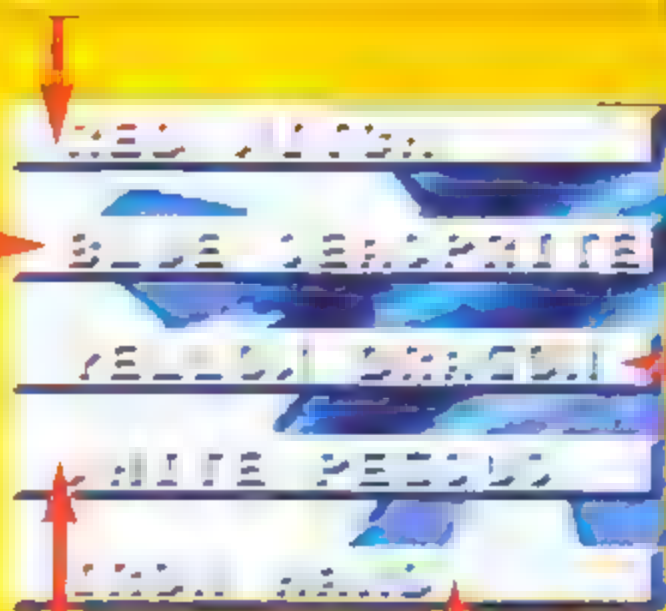
Che bell'atterraggio. O sarà un decollo? Vordak ma possibile che non ti ricordi mai nulla!

MA PERCHÈ LE MISSIONI HANNO NOMI COSÌ STUPIDI?

Giudicate un po' voi

STREGA ROSSA: No, Red Fury stavolta non c'entra; allo scopo di permettere alle forze NATO di attivare un'offensiva terrestre per liberare il Sautar, il sistema di comando, controllo e comunicazione (CCC) di Arzaria deve essere distrutto. È situato nella città di Al Tamas che si trova nel territorio in mano al nemico.

DRAGO GIALLO: Il vento di guerra sta cambiando direzione. Le forze NATO stanno avanzando velocemente adesso; tuttavia è sorto un nuovo pericolo. Le nostre forze terrestri a mano a mano che avanzano si espongono sempre più a un attacco dei missili "Freedom" a media portata. In questa missione dovrai affrontare la rinomata Guardia della Capitale, la forza aerea d'elite super addestrata del generale Hasouz.

SPIRITO BLU DEL MARE (?!?): Il "Chester", un sottomarino ICBM classe Dallas, con a bordo un gruppo di comando O. R. F. si è incagliato ed è stato catturato dalla marina Arzariana. Gli elicotteri armati arzariani sono riusciti ad attaccare dei cavi d'acciaio ad alta resistenza al sottomarino e lo stanno portando nel porto di Tabor. La tua missione consiste nel liberare il "Chester" e di riportarlo indietro indenne.

PEGASO BIANCO: L'ultima informazione dei servizi segreti è quella più preoccupante: Hasouz sta per entrare in possesso di armi nucleari. I micidiali ordigni verranno consegnati utilizzando una nuova linea ferroviaria e una strada. Dei camion e dei treni trasportano del minerale grezzo di uranio nella postazione e presto trasporteranno via delle testate nucleari. Il reattore può essere disattivato ma se l'edificio principale venisse colpito, le mura di contenimento si romperebbero provocando una disastrosa fuga di radiazioni e forse un'esplosione nucleare...

MANO D'ACCIAIO: L'arma contemporanea che semina più terrore è senza dubbio il missile SCUD. Primitivo, difficile da controllare e impreciso è un'arma perfetta per un despota come il generale Hasouz. Lancialo verso un obiettivo militare e questo lo mancherà e colpirà una zona abitata da civili ferendo, o addirittura uccidendo, delle persone innocenti. La tua missione prevede di individuare e distruggere gli SCUD sparsi per il deserto.

La pista è rappresentata con tanto di torre di controllo. Niente di esaltante, comunque.

che consente di acquistare rapidamente familiarità con i comandi. Una nota positiva riguarda la possibilità, offerta all'inizio del gioco, di selezionare la lingua con cui i messaggi verranno comunicati sullo schermo; fortunatamente, l'italiano è una delle lingue disponibili. Ora, un simulatore che sia degno di portare questo nome dovrebbe consentire al giocatore il controllo, oltre che della cloche e dei sistemi di fuoco, anche dei motori, degli ipersostentatori, dei freni aereodinamici, del carrello e così via. Naturalmente *Mig-29*, proponendosi come simulatore "serio", non fa eccezione in questo, ma, come è facile immaginarsi, fallisce completamente nel tentativo di ricreare il seppur minimo livello di realismo che è lecito aspettarsi da una simulazione a causa dell'assoluta inadeguatezza, da parte di un joypad, di controllare così tante cose contemporaneamente. Così, per ovviare all'inconveniente, si è costretti a fare uso di menu e sottomenu che consentano di "raggiungere" quei sistemi che si intendono controllare di volta in volta.

E tutto questo, badate bene, viene eseguito senza mettere il gioco in pausa, lasciando così l'aereo completamente privo di controllo per alcuni brevi ma cruciali istanti! Cocciolone docet...

• *Vordak*

COMMENTO

Sembra quasi incredibile, ma fino a oggi non è ancora stata prodotta una simulazione di volo decente per il Mega Drive. Oltre alla lacunosa gestione dei sistemi di bordo, a cui abbiamo già accennato in precedenza, *Mig-29* è supportato da una grafica scialba, piatta e mediocre, nonché da una giocabilità pressoché inesistente. Gli scenari non sono assolutamente realistici e devono essere risolti in pochi minuti vista l'autonomia del velivolo. Insomma, lasciate perdere e se volete divertirvi, date invece un'occhiata a *Jungle strike* o al suo predecessore *Desert Strike*, per o-meno fino a che non uscirà una simulazione dignitosa per Mega Drive!

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Mig-29 Fighter Pilot**
Casa	**Domark**
Distribuzione	**Giochi Preziosi**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**Password**
Livelli di difficoltà	**1**

SIM. DI VOLO

SOTTO CONTROLLO

Super Games

Via Vitruvio, 37 - 20124 Milano - Tel. (02) 29520180 - Tel/Fax (02) 29520184

Orari di apertura: Lunedì 15.00-19.30, da Martedì a Sabato 9.00-12.30/15.00-19.30

SEGA MEGA DRIVE + SONIC + 2 CONTROL PAD

A L. 279.000

VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI PER ATARI LINX A SOLE L. 49.000

OLTRE 200 GIOCHI DISPONIBILI PER A-CD 32

TITOLI PER GAME BOY

Titolo		Prezzo
Super Mario Land 2		TELEFONARE
Duck Tales 2	L.	69.000
F1 Grand Prix Challen.	L.	75.000
Nigel Mansell	L.	75.000
Kick Off	L.	45.000
Tip Off	L.	45.000
Bugs Bunny	L.	45.000
Indiana Jones L.C.	L.	65.000
Pinball Land	L.	69.000
Top Rank Tennis	L.	65.000
Prince of Persia	L.	45.000
Last Action Hero	L.	69.000
Gargoyle's Quest	L.	39.000
Ghostbuster	L.	75.000
Batman Animated Adv.	L.	75.000
Jurassic Park		TELEFONARE
Tiny Toons 2	L.	65.000
Mortal Kombat	L.	75.000
Turtles III	L.	75.000
Popeye 2		TELEFONARE
Snoopy	L.	45.000
Mickey's Dangerous	L.	65.000

TITOLI PER SEGA MEGA DRIVE

Titolo		Prezzo
STREET FIGHTER II SPEC. ED.	L.	159.000
JURASSIC PARK	L.	149.000
SENSIBLE SOCCER	L.	129.000
FIFA SOCCER	L.	129.000
MORTAL KOMBAT	L.	[illegible]
LETHAL ENFORCERS	L.	[illegible]
SONIC 2		[illegible]
CHUCK ROCK 2	L.	[illegible]
INDIANA JONES L.C.	L.	[illegible]
BUBSY		[illegible]
HOOK	L.	[illegible]
CLIFFHANGER	L.	109.000

VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI GIAPPONESI DA SOLE L. 39.000

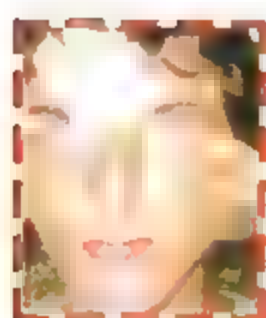
TITOLI PER SUPER NES

Titolo	Prezzo
Jurassic Park	L. 69.000
Street Fighter II	telefonare
Cliffhanger	159.000
Robocop Vs Terminator	[illegible]
	[illegible]
Asterix	[illegible]
Road Runner	[illegible]
World League Soccer '94	[illegible]
	[illegible]
Super Mario Kart	[illegible]
NBA showdown	[illegible]
Alien Vs Predator	[illegible]
Super Tennis	[illegible]
Extrainnings	[illegible]
Mortal Kombat	telefonare
Gundam F91	telefonare
Lamborghini	L. 149.000
Nigel Mansell	L. 155.000

£. 49.000

TITOLI PER GAME GEAR

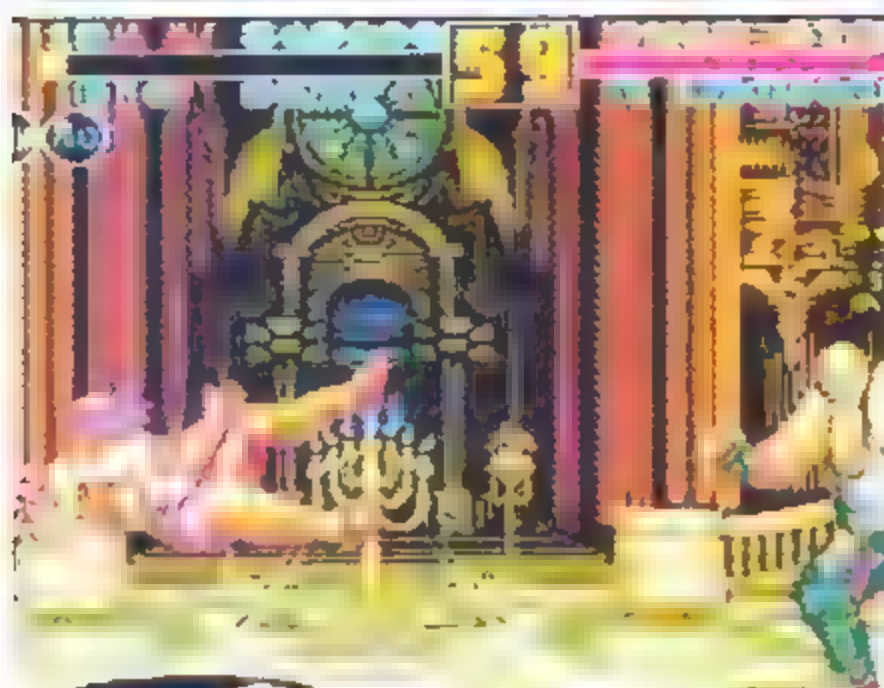
Titolo		Prezzo
JURASSIC PARK	L.	85.000
SONIC 3		TELEFONARE
SPEEDTRAP (WILLY COYOTE)	L.	79.000
HOOK	L.	75.000
DRACULA	L.	75.000
MASTER OF DARKNESS	L.	75.000
WINTER OLIMPICS	L.	85.000
STRIDER RETURNS		TELEFONARE
G-LOC	L.	65.000
MORTAL KOMBAT		TELEFONARE

Tutti i prezzi sopra riportati sono al netto di IVA 19%. Si effettuono pagamenti rateali senza anticipo e senza cambiali per la LOMBARDIA. Garanzia 12 MESI su tutti i prodotti con assistenza in sede. Vendita per corrispondenza. Spedizioni in tutta Italia entro le 48 ORE

Aaah... Finalmente ci siamo! Ecco la prima trasposizione da Neo Geo su SNES fatta in modo decente. Era ora, anche perché cominciavo a stufarmi di tutte queste conversioni fatte male e troppo velocemente...

POWER GAME

Come potete immaginare, la trama del gioco non è proprio il massimo dell'originalità visto che stiamo parlando di un perfetto clone di *Street Fighter 2*.. Sta di fatto che questa cartucciona da 24 Mbit è la conversione di uno dei più belli picchia-picchia disponibile per Neo Geo.
Stiamo all'occhio e scopriamo come è andata questa conversione. Come potete vedere dalle foto, la grafica del gioco è stata particolarmente curata per restare il più fedele possibile alla versione originale (al contrario di *Art of Fighting* , anche se è vero che hanno lasciato l'effetto zoom al contrario di *FF2* dove è sparito... E chi se ne frega! Se il gioco è bello lo stesso...).
Cominciato un nuovo torneo, potete scegliere il vostro combattente tra ben 8 personaggi diversi provenienti da tutto il mondo, e che sono diventati maestri delle loro rispettive tecniche (vedi box).
Il vostro obiettivo è vincere il tanto ambito titolo di campione. La formula è sempre quella, con l'ormai classico 2 incontri su 3, anche se avrete la possibilità di mollare super-colpi speciali quando avrete poca energia (forza della disperazione? Boh...).
Dovrete scontrarvi prima contro i vostri diretti concorrenti, poi contro i tre ex-campioni, infine dovrete affrontare il detentore del titolo in persona: W. Krauser (date un'altra occhiata al box).
Mi sembra già di sentire le vostre obiezioni: "Caspita, come se non l'avesse mai fatto nessuno...". Calmi, date tempo al tempo! Questa cartuccia ha quattro particolarità veramente interessanti, a parte l'ottima realizzazione.
La prima è che ogni personaggio dispone di una caterva di colpi speciali (senza contare le mosse supersegrete piuttosto difficili da eseguire ma che sicuramente un giorno vi elencheremo). La seconda è che durante i combattimenti potrete spostarvi su due piani prospettici diversi, in modo da sfuggire relativamente alle limitazioni del tradizionale campo di battaglia bidimensionale (potrete così evitare un colpo non più parando ma girandogli attorno! Bello, no?!?).
La terza riguarda i fondali veramente belli e spesso animati (sto parlando di vere animazioni, non come quelle di *SF2*!!!), che cambiano anche a seconda dell'ora del giorno in cui si svolge il combattimento. La quarta e ultima particolarità riguarda alcuni oggetti pre-

Eh eh eh! Andy Bogard credeva di beccarci con la sua mossa speciale ma noi siamo stati più svelti di lui e abbiamo cambiato piano!

Bram! Una bella bolla di energia concentrata per il nostro gemello! Se non è contento se ne poteva stare anche a casa

Wolfgang Krauser ha avuto quello che si meritava! Big Bear non è un tipo che scherza. Di solito i suoi ceffoni lasciano il segno!

I BUONI...

TERRY BOGARD

Vive nel Grand Canyon e gli piace viaggiare in treno (?!). Le sue mosse speciali sono la tremenda carica con pugno infuocato, il calcio in rovesciata, la scossa elettrica e una sorta di torpedinell!

ANDY BOGARD

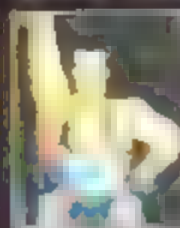
È il fratello di Terry, e anche lui è un temibile avversario. Le sue mosse speciali sono la gomitata con rincorsa, il doppio pugno rotante, la palla di fuoco e la sciabolata.

JOE HIGASHI

Assieme ai primi due, era il protagonista del primo *Fatal Fury*. Le sue tecniche sono imprevedibili. Le mosse speciali sono i mille pugni, il calcio della tigre, il tornado e il calcio lampo.

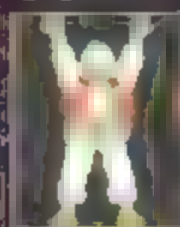
KIM KAP HWAN

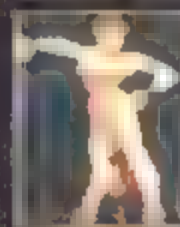
Personalmente è il personaggio che preferisco. Ha tre calci e un pugno solo e i suoi colpi sono veramente spettacolari. Le mosse speciali sono il calcio in rovesciata, la piroetta volante con spaccata finale, e la possibilità di lanciarsi per aria e tornare giù in picchiata e "martellare" più volte il nemico.

BIG BEAR

Questo panzone si merita pienamente il suo nome. Ma state attenti perché se s'incavola sono guai GROSSI! È un wrestler professionista e le sue mosse speciali sono la presa dell'orso, le testate, la spallata e il tremendo laccio californiano.

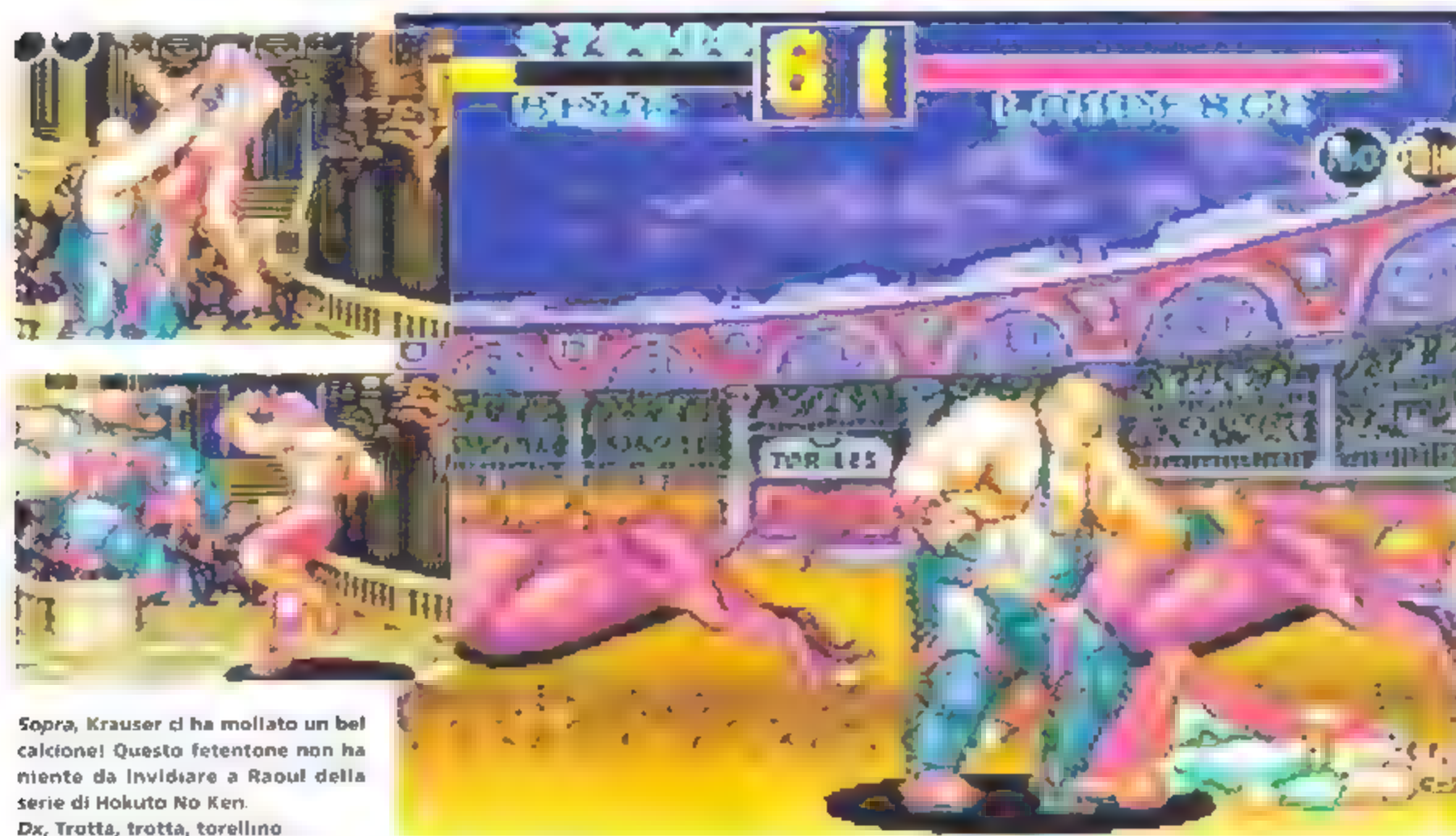
CHENG SIN ZAN

Ecco un altro grassone da non sottovalutare. Può lanciare palle di fuoco, tuffarsi in volo d'angelo per poi schiacciarvi poi con il suo panzone e riempire il cranio dell'avversario di testate. Attenzione alle esplosioni che provoca!

JUBEI YAMADA

Non lasciatevi ingannare: anche se sembra un povero vecchietto indifeso è abbastanza forte da prendervi, tirarvi su e schiacciarvi! Ha lo stesso vizio di certe famose tartarughe di mangiare solo pizza, e la adora a tal punto che la usa pure come arma. La sua ultima mossa speciale consiste in una carica con presa e ribaltamento dell'avversario. Tremendo!

MAI SHIRANUI

Ecco la "Chun Li" di *Fatal Fury 2*. Quando combatte in casa può aggrapparsi a un palo e tuffarsi verso di voi facendo sfoggio di uno splendido e letale volo d'angelo, fate attenzione quando vi lancia i suoi ventagli, e guardatevi dal micidiale salto con gomitata e dalla sua capigliatura infiammata che utilizza come frusta.

Ahia! Qua la faccenda si mette male! Quel panzone di Cheng Sin Zan sta per caderci addosso!

Pim! Pum! Pam! Ahia! Lawrence Blood le sta prendendo di santa ragione da Big Bear!

Sopra, Krauser ci ha mollato un bel calcione! Questo fetentone non ha niente da invidiare a Raoul della serie di Hokuto No Ken.
Dx, Trotta, trotta, torellino

IL LIVELLO BONUS

Ogni tanto, tra un combattimento e l'altro potrete sfogare la vostra ira distruggendo blocchi di materiale divers... Bisogna per... stare mol... ... cadranno dall'alto e ... piani prospe... tici diversi. Se ... a distrugger... tutti entro lo ... cherete un bel ...

In mezzo, il bastone di Billy Kane è proprio micidiale! Quando lo fa ruotare poi...
A destra, quel beota di Axel Hawk combatte su un ring elettrificato... Peccato che non abbia pensato che la cosa gli si poteva rivoltare contro!

Sopra, Jubei Yamada sembra un povero vecchietto indifeso ma quando si arrabbia è meglio stargli alla larga. In questo momento si è agrappato al povero Terry Bogard e lo sta strozzando alla grande. ***Destra***, Terry Bogard può mollare micidiali scosse elettriche contro i suoi avversari. Peccato che colpiscono solo a livello terra terra e sono quindi abbastanza facili da evitare!

senti sullo schermo che possono intervenire durante il combattimento, come un motorino che attraversa la strada (lo potete anche tirar giù con un bel calcione!), paraventi che ostacolano la visuale, ingranaggi che vi tritano un po' di energia, pali che potrete sfruttare per spiccare balzi, ecc...

Chiaramente il sonoro dello SNES non può competere con le doti tecniche del Neo Geo, e anche se i temi musicali sono rimasti gli stessi, la qualità non è al massimo. Eppure i programmatori della Interplay ci riescono a fare delle belle musichine (vedi *Lost Vicking* e *Rock'nRoll Racing*)! Peccato che i programmatori non si siano dato la pena di fare qualcosa di meglio! Bah... Per il resto mi è sembrata un'ottima conversione. Morale della favola: non lasciatevi scappare questo capolavoro finalmente convertito per il SNES!.

• ***Dupont***

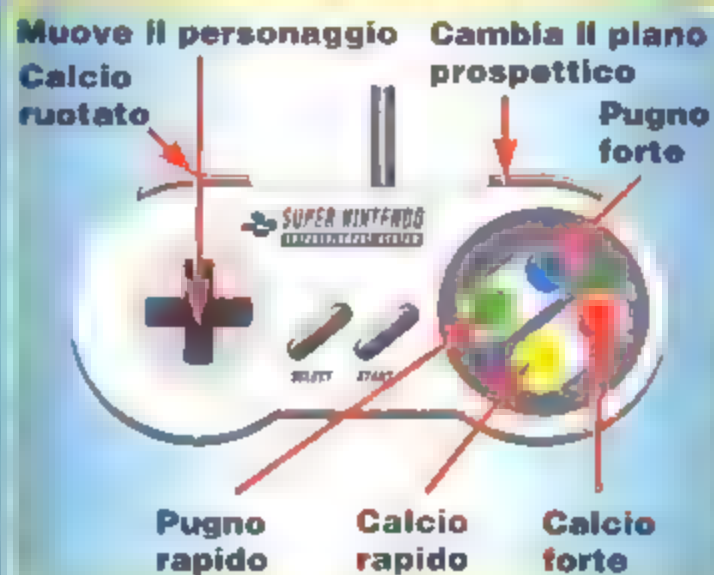
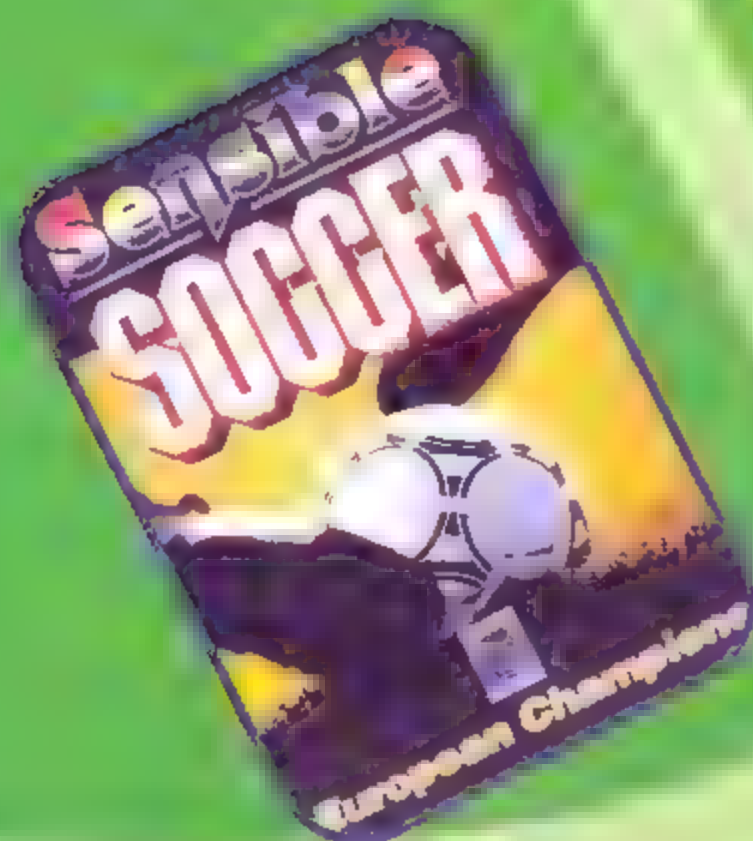
COMMENTO

Se un paio di mesi fa vi avevo proposto *Mortal Kombat* come alternativa a *Street Fighter 2*, ora devo ridimensionare il mio giudizio proponendovi *Fatal Fury 2*. La grafica del gioco è molto bella (anche se non arriva alle vette della versione Neo Geo), le animazioni sono abbastanza fluide e veloci, la giocabilità è perfetta e la precisione dei colpi ottima. Già al livello 4 il gioco si fa abbastanza difficile, quindi dovrete sudare non poco prima di finirlo! Cosa potete desiderare di più? Devo ammettere che il sonoro non è dei migliori, soprattutto dopo aver sentito quello che può fare lo SNES in questo campo (vedi *Rock'n'Roll Racing* della Interplay). Non si può ottenere tutto nella vita... o sì? Speriamo che convertano anche *Fatal Fury 2 Special*! WOW!

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Fatal Fury 2**
Casa	**Takara**
Distribuzione	**Import**
N° Giocatori	**1/2**
Continua?	**Sì**
Livelli di difficoltà	**7**

PICCHIADURO

SOTTO CONTROLLO

AL CONFRONTO GLI
ALTRI SONO GIOCHI
DA DILETTANTI
Sensible continua ad essere la migliore simulazione di calcio che tu possa contrastare.
Vuoi un libero?
Vuoi due ali?
Per due volte
Vuoi dei difensori?
vecchia car...
Vuoi i Rossoneri contro l'AC?*
Vuoi il Bar Sport contro I 12 Uomini imbestialiti? Un po' strano, ma...
Tutto questo con una giocabilità da Serie A e un tocco finale di palla alla Baggio.
Puoi andare ad esultare davanti ai tifosi di casa oppure dartela a gambe dopo il secondo cartellino giallo fuori casa.
Puoi fare quello che ti pare, ma non lasciarti scappare
SENSIBLE SOCCER
*Solo per Mega Drive.
SONY
IMAGESOFT
Sensible SOCCER
European Champions

GAME power
help
STREET FIGHTER 2 TURBO SNES
MORTAL KOMBAT MD
STREETS OF RAGE 2 MD
2
STREET FIGHTER 2 TURBO • MORTAL KOMBAT • STREETS OF RAGE 2

Rolling Attack

Non vi ricorda un certo Blanka in Street Fighter II? No? Bah... Devo avere le traveggole allora!
SNES = Tenete premuta la parata, fate un giro completo in senso orario partendo dall'alto con la manopola, e rilasciate il pulsante.
MD = Tenete premuta la parata, fate un giro completo in senso orario partendo dall'alto con la manopola, e rilasciate il pulsante.
GB = avanti, basso, calcio.
GG = non disponibile per questa versione.

Lancio di coltelli

Certo che più che coltelli, assomigliano a enormi asce luminose!
SNES = Tenete premuta la parata, indietro, avanti.
MD = Tenete premuta la parata, indietro, avanti.
GB = indietro, avanti, pugno.
GG = non disponibile per questa versione.

Mossa Finale

E tiè... Ti strappo il cuore e me lo mangio stasera per cena! Mmmmmh!!!
SNES = indietro, basso, avanti, pugno basso.
MD = Tenete premuta la parata, indietro, indietro, pugno basso.
GB = Basso, avanti, avanti, calcio.
GG = non disponibile per questa versione.

Combo Speciale

Se siete riusciti a colpire il vostro avversario con un coltello, fategli subito un rolling attack per ottenere lo stesso risultato della combo di Rayden.

KANO

È un mercenario, un ladro, un assassino, ma soprattutto un membro dell'organizzazione dei Draghi Neri.
È un pazzo scatenato in cerca di nuove sfide. Il suo obiettivo è di eliminare la concorrenza tagliando personalmente la gola a Shang Tsung. Brrrr....!

SCORPION

È stato assassinato vigliaccamente da Sub-Zero, lasciando da sole moglie e figlia. È tornato dal regno dei morti per vendicarsi, anche se sa benissimo di non poter mai più rivedere la sua famiglia. Ci credo con la faccia che si ritrova!!!

Lancio dell'arpione

SNES = Indietro, indietro, pugno basso
MD = Indietro, Indietro, pugno basso
GB = indietro, indietro, pugno
GG = indietro, indietro, pugno

Teletrasporto con pugno avanti

SNES = Basso, indietro, pugno alto
MD = Basso, indietro, pugno alto
GB = Avanti, basso, calcio
GG = Basso, indietro, pugno

Mossa Finale

Che bello togliersi la maschera e bruciare le nostre vittime con il nostro fetentissimo alito. Bleah!
SNES = Tenete premuta la parata, alto, alto
MD = Tenete premuta la parata, alto, alto
GB = Avanti, avanti, avanti, parata
GG = Tenete premuta la parata, alto, alto

Gelo

Aaaah! Questa mossa è la mia [illegible] una palla di gelo il vostro [illegible] quale si trovava in quel momento [illegible] sta a voi scegliere come picchiarlo, ma fatelo in fretta!!!
SNES = Indietro, basso, avanti, pugno basso
MD = Basso, avanti, pugno basso
GB = Indietro, avanti, pugno
GG = Basso, avanti, pugno

Scivolata

Se siete un po' lontani [illegible] scherzetto, questa è la mossa [illegible]
[illegible] basso + pugno basso
[illegible] parata
GB = Avanti, basso, pugno
GG = Indietro, indietro, pugno + calcio

Mossa Finale

Con il Nintendo congelerete l'avversario e lo spezzerete con un pugno. Per la Sega, invece, strapperete la testa dell'avversario assieme alla spina dorsale. Veramente ribaltante
SNES = Avanti, basso, avanti, pugno alto
MD = Avanti, basso, avanti, pugno alto
GB = Avanti, basso, avanti, pugno
GG = Avanti, basso, avanti, pugno

Combo Speciale

Se siete riusciti a congelare il vostro avversario, fategli un bel uppercut e cercate di ribeccarlo quando sta per atterrare con una bella scivolata. Danno garantito!

SUB-ZERO

È un ninja del clan dei Liu Keui. È un assassino senza alcuna pietà! Infatti non ha avuto scrupoli nel colpire il povero Scorpion alle spalle. Il suo unico obiettivo nel torneo è vincere e riportare a casa i soldi del primo premio (anche perché non esiste un secondo premio)!

JOHNNY CAGE

È un vero star hollywoodiano dei film sulle arti marziali: Partecipa al torneo per dimostrare che la sua abilità non è affatto "finzione cinematografica" e che ha la stoffa del vero combattente. Sarà vero?

Combo Speciale

Se siete riusciti a colpire il vostro avversario con una palla di fuoco verde, fate subito un calcio ombra. Risultato garantito.

Palla di Fuoco

[illegible] sembra quello di un vecchio registratore di cassa! Che lanci pugni di dollari? Naaaaa, paccooo!
[illegible] basso
MD = indietro, avanti, pugno basso
GB = Non disponibile in questa versione
GG = indietro, avanti, pugno

Calcio Ombra

[illegible] rende molto bene l'idea.
SNES = indietro, avanti, calcio basso
[illegible]
GB = Non disponibile in questa versione
GG = indietro, avanti, calcio

Spaccata con pugno nelle parti basse

Lo so... Lo so... Non è molto sportivo, ma d'altronde siete qui per vincere! [illegible] (immagino che abbiate un'idea del perchè!!!) e neanche contro il vostro [illegible] lui conosce il trucco, quindi...)
[illegible] + calcio basso
MD = basso + calcio alto
GB = Non disponibile in questa versione
GG = basso + calcio

Mossa Finale

Ti stacco la testa con un pugno o ti trapano il corpo con un piede... questo è il dilemma posto dalla [illegible]
SNES = Avanti, avanti, avanti, pugno alto
[illegible] alto
[illegible] versione
GG = Avanti, avanti, avanti, pugno

Lancio del Fulmine

Con questa mossa concentrate l'energia del vostro corpo nelle vostre mani e rilasciate una scarica elettrica.
SNES = Basso, avanti, pugno basso
MD = Basso, avanti, pugno basso
GB = indietro, avanti, B
GG = indietro, basso, avanti, pugno

Teletrasporto

Con questa mossa vi ritrovate alle spalle del vostro avversario. Beh... Che cosa aspettate a riempirlo di botte?
SNES = basso, alto (molto velocemente)
MD = basso, alto (molto velocemente)
GB = basso, avanti, A
GG = basso, alto, su, giù, a destra, a sinistra, fate un salto, fate una giravolta e fatela un'altra volta. (No, scherzo, non sono ancora riuscito a trovarlo...)

Torpedine

Questa mossa mi ricorda quella di Bison in Street Fighter II.
SNES = indietro, indietro, avanti
MD = indietro, indietro, avanti
GB = indietro, indietro, indietro, avanti
GG = indietro, indietro, avanti

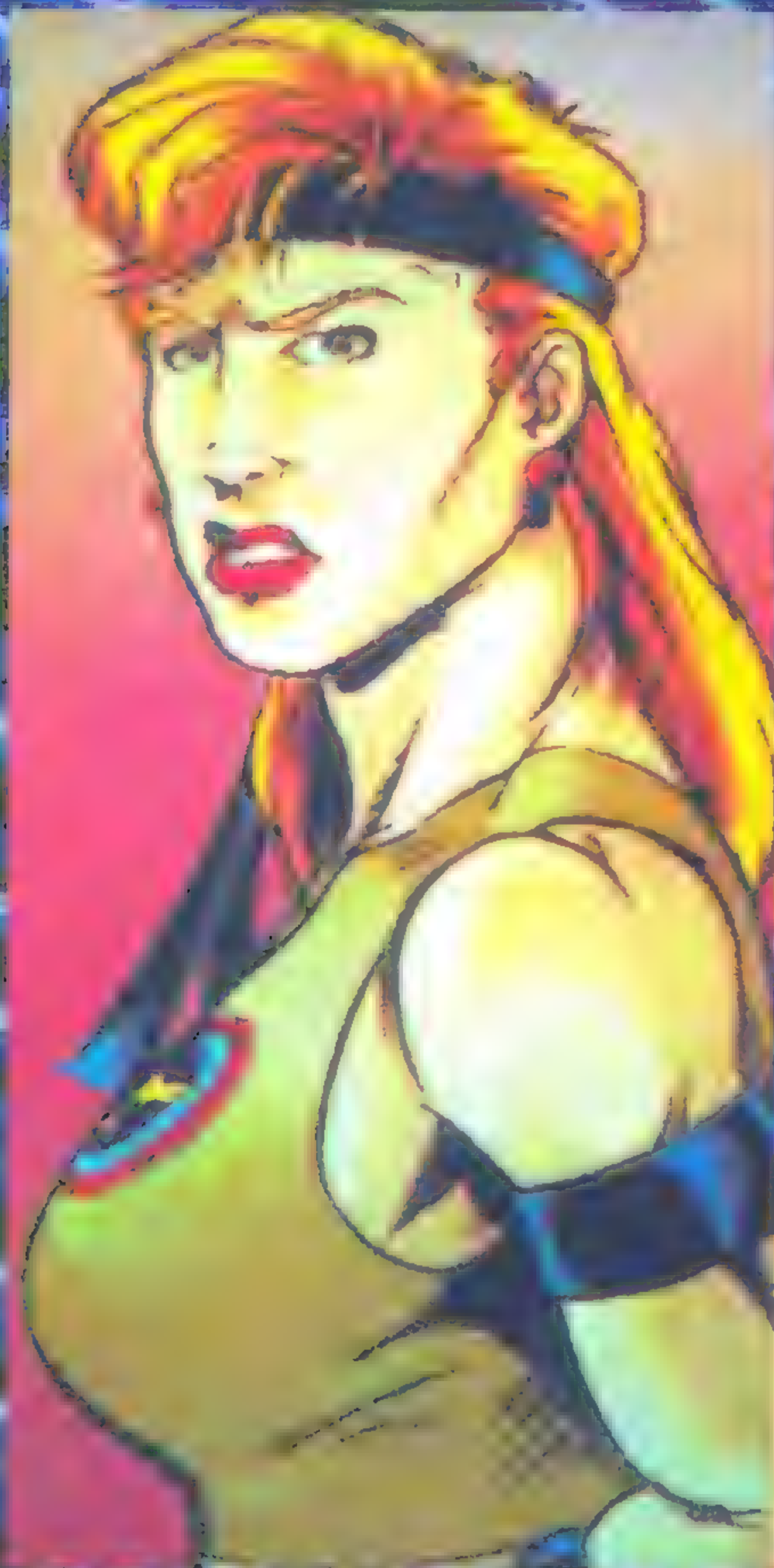
Mossa Finale

Zzzz... Zzzapp! E mo' ti faccio scoppiare il cervello e ti riduco in cenere (dipende dalla versione).
SNES = Avanti, indietro, indietro, indietro, pugno alto
MD = Avanti, indietro, indietro, indietro, pugno alto
GB = indietro, avanti, basso, parata
GG = Avanti, indietro, indietro, indietro, pugno alto

Combo Speciale

Se siete riusciti a colpire il vostro avversario con un fulmine, fategli subito un attacco a torpedine. Risultato garantito.

RAYDEN

Pare che sia il Dio del Tuono in persona, venuto al torneo nei panni di un essere umano, per poter partecipare al torneo. Pare anche che abbia ricevuto un invito speciale da Shang Tsung, e che ha accettato solo nell'intento di eliminarlo assieme alla sua magia di livello inferiore.

SONIA BLADE

Fa parte di un gruppo di forze speciali top secret, da mesi sulle tracce di Kano. Lei e i suoi compagni la hanno pedinata fino sull'isola, ma sono cascati in un'imboscata. Ora Sonya deve combattere al torneo non solo per salvare la sua pelle, ma anche quella dei suoi colleghi prigionieri.

Onde Soniche

Hanno lo stesso effetto di una qualsiasi palla di fuoco fatta da un altro personaggio.

SNES = indietro, pugno basso

MD = Tenete premuto il pugno basso, indietro, mollate il tasto

GB = indietro, indietro, pugno

GG = indietro e pugno

Pugno Volante

Con questa mossa volerete alla Superman con il pugno in avanti. Non ho mai capito a che cosa serve... Bah... Forse se siete abbastanza veloci da farla quando uno vi salta addosso...

SNES = Avanti, indietro, pugno alto

MD = Avanti, basso, avanti, pugno alto

GB = Avanti, indietro, indietro, avanti

GG = Non si può fare

Stretta di gambe ribaltante

Alcuni potrebbero trovare carino il fatto di trovarsi la testa tra le gambe di una donna (ma bene, adesso pure il Kamasutra! NdR) ma vi assicuro che con Sonya l'effetto è devastante:

SNES = Parata + basso + calcio basso + pugno basso

MD = Avanti, basso, avanti, pugno alto

GB = Basso e parata

GG = Basso + calcio + pugno

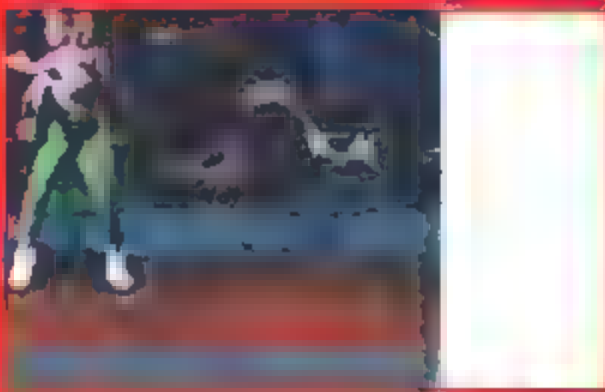
Mossa Finale

Smack! Un bel bacio che vi consumerà in pochi attimi. Argh!

SNES = Avanti, avanti, indietro, indietro, parata

MD = Avanti, avanti, indietro, indietro, parata

GB = indietro, indietro, avanti, [illegible]

GG = Avanti, avanti, indietro, indietro, parata

Palla di Fuoco

Evitatele o finirete molto male...

Super Pugno

Ahia... vi scaraventa addirittura dall'altra parte dello schermo.

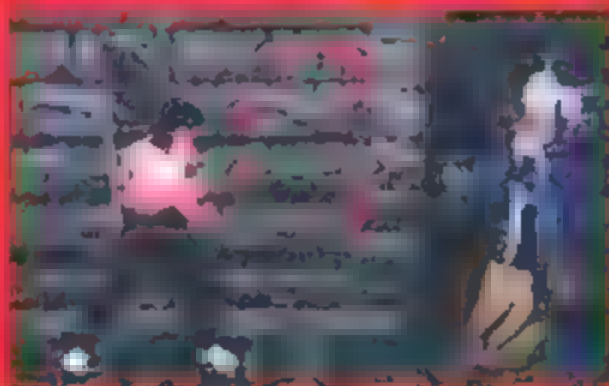
Pestaggio

Se vi salta addosso, scansatevi al più presto o finirete ridotti come una piadina.

[illegible]

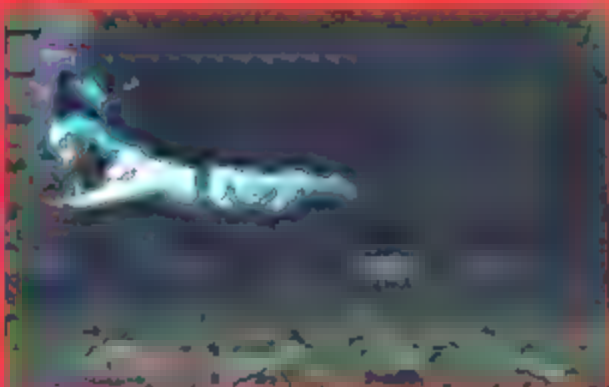
Se vi avvicinate troppo a lui, vi prenderà con due braccia e vi schiaffeggierà con le altre due. Ohi ohi, che male...

Palla di Fuoco

Tenete giù la testa se non volete gremarvi il crine!

[illegible]

Sconfiggendo Shang Tsung non solo avrete vinto il torneo, ma avrete messo fine a 500 anni di dominio delle forze oscure...

[illegible]

Ecco il combattente più scorretto di tutti... Cambia aspetto ma anche tattica!!! Nell'immagine sottostante Shang Tsung si è trasformato nel temibile Rayden...

YOU ARE THE SUPREME
MORTAL KOMBAT
WARRIOR

GORO

Goro è un essere metà uomo, metà drago. È il detentore del titolo di grande campione da ormai 500 anni, e chi ha combattuto con lui non è sopravvissuto per poterlo raccontare. Dovete stare molto attenti a non avvicinarvi troppo a lui ed evitare le sue tremende palle di fuoco che, vi assicuro, lasciano il segno.

SHANG TSUNG

Eccovi finalmente arrivati all'ultimo combattente del gioco: Shang Tsung in persona!!! Come ogni mago che si rispetti, lancia 3 palle di fuoco in sequenza che fanno abbastanza male. Per di più, durante il combattimento, può prendere l'aspetto e le capacità di tutti i combattenti incontrati finora, compreso il terribile Goro.

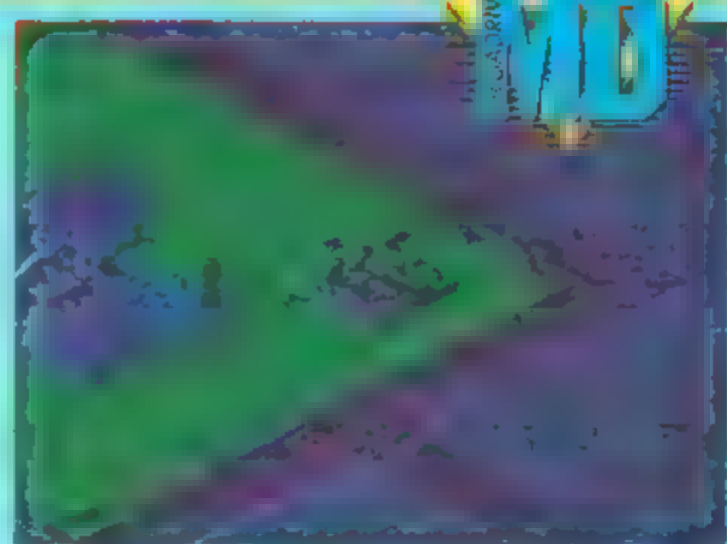
RANDOM

Questa volta possiamo dire che la rubrica ha un nome davvero azzeccato. Infatti, i trucchi a Random si trovano davvero "a Random" tra le pagine dell'inserto. D'altronde lo spazio che le mappe ci concedono è molto poco, e noi cerchiamo di fare quel che possiamo. Chi dovete ringraziare per tutto questo? Stepont? Assolutamente no!! Quel figlio della torre Eiffel ha dato buca...

DESERT STRIKE

Un po' di codicilli per questo sparattutto esotico

Livello 2 - BQJRAEF
Livello 3 - TLJKOAP
Livello 4 - WTEOUJP

Quest'ultimo codice vi permetterà di avere dieci (dico dieci) vite supplementari
BQQQAEZ

TAZ-MANIA

Vite infinite
Nello schermo della Password inserite FFD45

Stanza Segreta
Per entrare in una stanza segreta ricca di bonus nel livello Artico tenete premuto C sull'ultimo blocco di ghiaccio

Selezione del Livello
Inserite due joypad. Nello schermo d'introduzione tenete premuto A, B e C di entrambi i joypad e quindi premete Start su tutti e due i Joypad. Sentirete un rumore e il gioco comincerà. Premete Start durante il gioco per mettere in pausa e quindi premete B e C sul primo Joypad per far apparire dei numeri. Utilizzate la croce direzionale a destra o a sinistra per cambiare i numeri e raggiungere il livello desiderato

ALIEN VS PREDATOR

Opzioni Segrete
Durante la schermata iniziale aspettate finché la ragazza non si sia trasformata in pietra, quindi premete Start. Adesso premete e tenete premuto L più X e quindi pigiate ancora Start. Ora come di incanto apparirà la schermata delle opzioni segrete

Selezione del Livello
Spegnete la configurazione e andate al menu delle opzioni. Premete e tenete premuto il tasto Sinistro, il tasto Destro, X e A sul secondo Joypad, quindi premete Start sul primo Joypad. Apparirà un selettore di livelli

SUPER SWIV

Saltare i Livelli
Mettete in pausa e inserite i codici che seguono per saltare un livello (L e R sono i pulsanti in alto sul joypad)

Livello 1 - R L R R L L R L R R L e L
Livello 2 - R L R R L L R R R L R e R
Livello 3 - L R L L R R L L L L R R R e L
Livello 4 - R R R L L L R R L L R L R e L
Livello 5 - R L R L L L R R L L R L R L e L
Livello 6 - L L L L L R L L L L L L L L e R

SNOW BROTHERS

Invincibili
Per diventare invincibili, nella schermata dei titoli premete e tenete premuto Sinistra, Giù, A e B contemporaneamente, quindi premete Start

Selezione Mappa
Tenete premuto Su, Select, B e quindi premete Start

BATMAN

Selezione del Livello
[illegible] la sezione [illegible] premete B. [illegible] Dovete ripetere [illegible] cambiare [illegible] opzioni [illegible]

CAPCOM

STREET FIGHTER II TURBO

Sonic Booom! Il tanto atteso upgrade della Capcom di *Street Fighter II* è di gran lunga il più grandioso picchiaduro di tutti i tempi! Mosse speciali fenomenali, una perfetta grafica da coin-op e un sonoro da far stridere i denti rendono la *Turbo Edition* IL gioco da avere. Game Power vi mostra tutte le mosse speciali, compresa la gabola super segreta delle dieci stelle!

DESTRA, SINISTRA, GIU E SU SI RIFERISCONO ALLA CROCE DIREZIONALE; DX E SX SI RIFERISCONO, RISPETTIVAMENTE, AI TASTI DESTRI E SINISTRI POSTI LATERALMENTE IN ALTO SUL JOYPAD

CHUN LI

Chun Li è stata definita la più forte donna del mondo: sicuramente è la più veloce. La sua rapidità e la sua agilità la rendono uno dei personaggi più divertenti con cui giocare e più difficili da sconfiggere. In questa *Turbo Edition*, Chun Li ha un vantaggio aggiuntivo: altre mosse speciali tra le quali un'eccellente palla di fuoco. Chun Li è più veloce che mai e nell'aria si muove con più grazia. Il suo calcio-fulmine è più potente e più facile da usare. La piccola "China Girl" ha tutta l'intenzione di vincere, senza risparmiare nessuno sulla sua strada.

PER GIOCARE CONTRO CHUN LI

Chun Li effettua ancora la maggior parte dei suoi attacchi dall'alto, quindi quando salta statele alla larga! Una delle migliori difese contro la sua maestria aerea è il Pugno del Dragone in alto (Ryu e Ken). Quasi tutti i personaggi hanno una mossa equivalente a questa, e calcolando bene i tempi, si può fermare Chun Li a metà attacco. Sfruttate i suoi tentativi di avvicinamento (wow!) per contrattaccare, visto che durante la caduta è vulnerabile ai colpi con rotazione e ai calci alti. Altre due buone ragioni per starle lontano sono i suoi calci-fulmine e i calci-elicottero! Difendetevi con delle palle di fuoco, o mosse simili, per cercare di venir fuori dalla tempesta: se vi prende è finita! Quando vi salta contro, parate sempre in alto per evitare il suo pestone in testa!

Calcio-Fulmine

PREMERE RAPIDAMENTE IL PULSANTE DEI CALCI

Palla di Fuoco

SINISTRA, GIÙ, DESTRA E PUGNO

Calcio Elicottero

GIÙ PER DUE SECONDI, SU E CALCIO

Calcio su una Mano

GIÙ E DX

Proiezione

VERSO L'AVVERSARIO E SX

Salto all'indietro

INDIETRO, SU E DX

Gomitata

QUALSIASI PUGNO (DA VICINO)

Proiezione Volante

VERSO L'AVVERSARIO E SX (IN ARIA)

Pugno del Dragone

DESTRA, GIÙ, DIAGONALE IN BASSO A DESTRA E PUGNO

Palla di Fuoco Dorata

GIÙ, DIAGONALE IN BASSO A DESTRA, DESTRA E PUGNO

Palla di Fuoco

GIÙ, DIAGONALE IN BASSO A DESTRA, DESTRA E PUGNO

Tornado Aereo

GIÙ, DIAGONALE IN BASSO A SINISTRA, SINISTRA E CALCIO

Calcio Tornado

GIÙ, DIAGONALE IN BASSO A SINISTRA, SINISTRA E CALCIO

Proiezione

SINISTRA E X (VICINO ALL'AVVERSARIO)

Calcio Ascia

DX (DA VICINO)

Spazzata

GIÙ E DX

RYU

Ryu è il lottatore più semplice del gruppo, ma anche uno tra quelli che concentrano maggiormente le proprie capacità. Ryu si affida principalmente a tre mosse: la prima è il Pugno del Dragone verso l'alto, che si usa per contrastare calci volanti e altre tecniche di combattimento in aria; la seconda mossa è il Calcio a Tornado, che ora Ken riesce a fare anche in aria o in posizione bassa (un attacco che si svolge rapidamente e che è difficilissimo parare); la terza mossa d'attacco è la palla di fuoco, che stordisce gli avversari e permette di lanciarsi in un Calcio a Tornado per finirli. Ryu e Ken hanno avuto lo stesso maestro, e quando i due si battono si assiste spesso a uno scontro cruento e violentissimo. Le mosse dei due personaggi sono molto simili.

PER GIOCARE CONTRO RYU

Per difendersi contro Ryu è fondamentale il tempismo: egli rimane scoperto, infatti, dopo aver cercato di assestare un Pugno del Dragone: colpitelo in fretta con un calcio laterale o con una mossa speciale. Quando Ryu arriva in volo con un calcio a tornado, vale la pena di provare un calcio a rotazione per colpirlo mentre comincia a scendere. Fate attenzione alle sue palle di fuoco saltandole oppure rispondendo velocemente con le vostre per fermarle. Ryu è davvero in gamba quando è in aria e nei pugni diretti; non lo si può perdere di vista un attimo! Riesce a mettere in combinazione diverse mosse fino a creare delle rapide successioni davvero letali!

Ken si è allenato nello stesso dojo di Ryu, per questo i due hanno uno stile molto simile. Il pugno del Dragone e il Calcio-Tornado fanno di Ken un avversario pericoloso. Ken è forte come un bue, e sa sfruttare ogni possibilità per gettarvi a terra. È anche molto veloce, e riesce a compiere in rapida successione mosse diverse creando combinazioni mortali. Questa rapidità nel pensiero oltre alla forza pura, fanno la differenza fra Ken e Ryu: il primo è più forte, mentre il secondo è più veloce.

PER GIOCARE CONTRO KEN

Così come Ryu, anche Ken è vulnerabile ai pugni o ai calci dati con tempismo quando effettua il Pugno del Dragone. Lo si può quindi far indietreggiare o addirittura arrivare a stordirlo. Quando sta per scatenare una palla di fuoco avanzerà tenendo un piede indietro: segno inequivocabile che vi sta per colpire con la mossa speciale. State attenti e saltate per scansarla. Ken è molto bravo nelle proiezioni, mosse che usa per lanciarvi verso gli angoli dove può finirvi con Calci a Tornado e Pugni del Dragone. I personaggi veloci come Chun Li e Ryu se la cavano bene contro di lui, ma per sconfiggerlo qualche volta servirà la forza di Guile o di Bison. Se gli fate perdere l'equilibrio e insistete ad attaccare, Ken si troverà in difficoltà!

Pugno del Dragone

DESTRA, GIÙ, DIAGONALE IN BASSO A DESTRA E PUGNO

Discesa con ginocchio

DIAGONALE IN ALTO A DESTRA E CALCIO

Palla di Fuoco

GIÙ, DIAGONALE IN BASSO A DESTRA, DESTRA E PUGNO

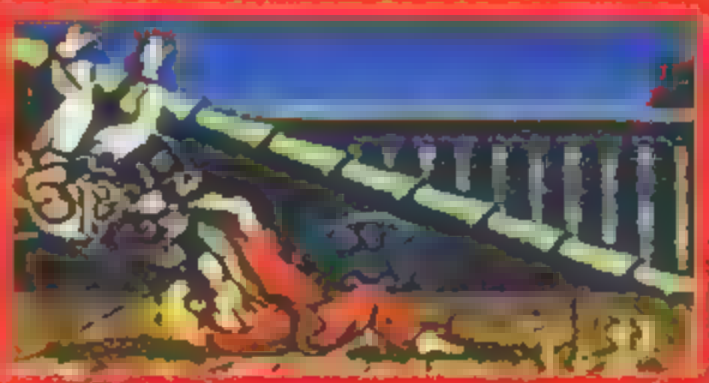
Tornado Aereo

GIÙ, DIAGONALE IN BASSO A SINISTRA, SINISTRA E CALCIO

Calcio Tornado

GIÙ, DIAGONALE IN BASSO A SINISTRA, SINISTRA E CALCIO

Proiezione

VERSO L'AVVERSARIO E DX

Calcio con Spazzata di piede

GIÙ E CALCIO

Calcio con Rotazione

DX

Sonic Boom

INDIETRO PER SECONDI, AVANTI E PUGNO

Calcio-Lampo

GIÙ PER 2 SECONDI, SU E CALCIO

Capriola

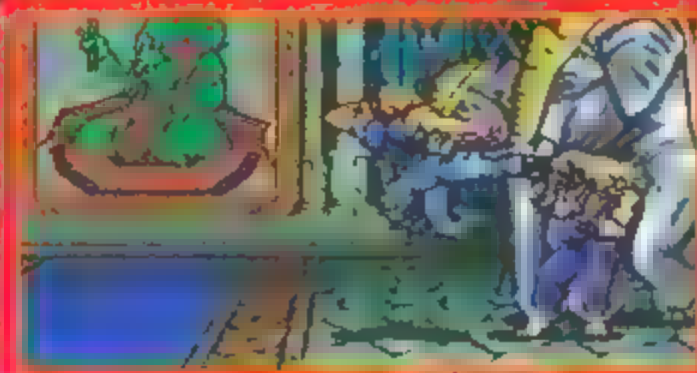
DIAGONALE IN ALTO A DESTRA O IN ALTO A SINISTRA

Ginocchiata

SINISTRA E A, OPPURE DESTRA E A

Pugno-Spazzata

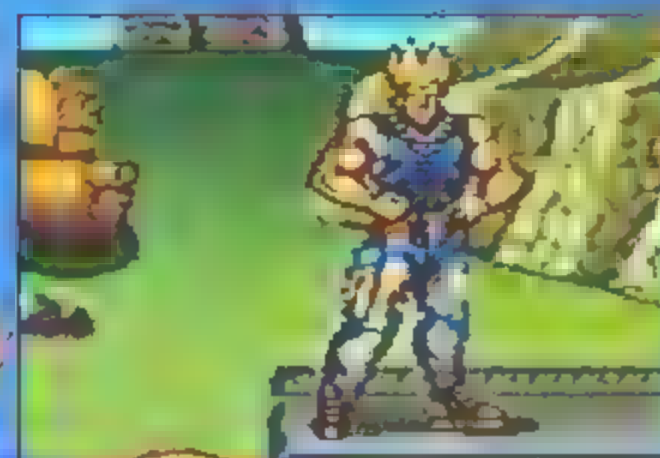
SX (SE A TIRO)

Calcio Rotante

DX

Calcio Volante

DIAGONALE IN ALTO A SINISTRA E CALCIO

Spezza-Schiena

VERSO L'AVVERSARIO E SX

GUILE

Guile è un ex maggiore delle forze speciali dell'esercito degli Stati Uniti, orgoglioso per le proprie doti di combattimento corpo a corpo. Odia Mr. Bison ed è il più agile lottatore del gruppo. I suoi Sonic Boom e i calci-lampo sono formidabili contro tutti gli avversari e la sua abilità in aria non è seconda a nessuno. Il devastante calcio-lampo si para bene con il pugno del Dragone di Ken e Ryu. L'altro punto di forza di Guile sono i suoi pugni: è in grado di mollare parecchi diretti al secondo. La tattica migliore, usando Guile, consiste nell'attirare gli avversari verso un calcio-lampo.

PER GIOCARE CONTRO GUILE

Quando si gioca contro Guile è importante riuscire a saltare sopra i suoi Sonic Boom. Se riuscite a fargli qualche spazzata e ad assestargli dei pugni bassi, dovreste riuscire a batterlo. Guile cercherà sempre di farvi avvicinare sparandovi Sonic Boom senza sosta finché non sarete costretti a saltare verso di lui (si fermerà soltanto quando sarete a portata di calcio!). Proprio quando pensate di potergli spaccare la faccia, dalla posizione accovacciata parte il suo mortale calcio-lampo, ed è finita! Non è facile aggredire Guile con dei personaggi minuti come Chun Li, perché le sue gambe sono tanto lunghe e potenti a non riuscire quasi a vederle. Se lo metterete alle corde, non fermatevi assolutamente: un secondo è sufficiente per fargli partire un calcio-lampo o un Sonic Boom: allora tocca a voi scappare!

BLANKA

Blanka arrivò al torneo di *Street Fighter* direttamente dalla giungla brasiliana, dove gli animali selvatici che lo allevarono gli insegnarono tutto ciò che sa. I suoi curiosi poteri elettrici provengono da un fulmine che un tempo lo colpì, trasformandolo in una specie di Hulk. Sembra un tipo privo di controllo, ma questo è il suo stile di lotta! Blanka riesce a caricare elettricamente il suo corpo come una dinamo e a scaricare una possente scossa a chiunque sia tanto sfortunato da trovarsi nelle vicinanze. La lunga portata dell'incubo brasiliano è perfetta per attaccare a distanza.

PER GIOCARE CONTRO BLANKA

Quando lottate contro Blanka dovete stare in guardia. Vi assalirà rapidamente e con potenza. Le sue scariche elettriche vi spediranno fuori combattimento se vi trovate troppo vicini, quindi dovrete fare attenzione alla sua posizione: quando è accovacciato con le braccia in avanti cercate di stare alla larga! Blanka usa varie altre mosse per assorbire la vostra energia. La Palla di Cannone è praticamente inarrestabile se non saltate via dalla sua traiettoria. Un'altra mossa inarrestabile è il Morso. Se Blanka vi afferra, vi morderà portandovi via tutta l'energia in pochi secondi: in questa posizione potrete solo premere SX e DX per scuotervelo di via di dosso il più presto possibile.

Palla di Cannone

INDIETRO PER 2 SECONDI, AVANTI E PUGNO

Palla di Cannone Verticale

GIÙ PER 2 SECONDI, SU E PUGNO

Scariche Elettriche

COLPIRE CON I PUGNI RIPETUTAMENTE

Morso

VERSO L'AVVERSARIO E SX

Salto all'Indietro

DX

Uppercut

GIÙ E PUGNO

Ginocchiata

VERSO L'AVVERSARIO E X

Carica a Testa Bassa

VERSO L'AVVERSARIO E X

Cavatappi

SU (IN CIMA), GIÙ E PUGNO

Cavatappi Verticale

SU (IN CIMA), GIÙ E CALCIO

Teletrasporto

DESTRA, GIÙ, DESTRA GIÙ E PUGNO

Carica a Testa Bassa

PREMERE SX VICINO ALL'AVVERSARIO

Rompi-Testa

SPINGERE VERSO L'AVVERSARIO E PREMERE X

Fuoco Yoga

GIÙ, DIAGONALE IN BASSO A DESTRA, DESTRA E PUGNO

Fiamma Yoga

SINISTRA, DIAG. IN BASSO A SINISTRA, GIÙ, DIAG. IN BASSO A DESTRA, DESTRA E PUGNO

Scivolata

GIÙ E CALCIO

DHALSIM

Dhalsim è il lottatore più complicato da gestire e uno dei più difficili da battere. Pur essendo lentissimo, quando si muove utilizza la sua padronanza delle tecniche Yoga. Ogni mossa di Dhalsim sembra una mossa speciale, con il suo corpo allungabile e con il fiato di fuoco che Dhalsim coltiva posteggiando prima dell'incontro con un'abbondante razione di curry! Dhalsim da il meglio quando è controllato da un esperto giocatore, perciò se andate in corpo a corpo fin dall'inizio avete buone probabilità di sconfiggerlo.

PER GIOCARE CONTRO DHALSIM

Per lottare contro Dhalsim dovete sfruttare i suoi due punti deboli. In primo luogo ha un sacco di mosse potentissime che però lo rallentano: se lo colpite con delle combinazioni e lo tartassate dall'inizio dell'incontro lo finirete facilmente. L'altro punto debole di Dhalsim è che non si protegge da pugni e calci di media altezza. Le mosse speciali di Dhalsim meritano particolare attenzione. La Fiamma Yoga è davvero assassina, vi trasforma in polvere e assorbe un sacco di energia. State sempre pronti a saltare sulle sue scivolate e a balzare via quando arriva un Fuoco Yoga. Andare troppo vicini a Dhalsim non è una tattica vincente, ma ovunque vi troviate lui saprà come raggiungervi. Sferrate i vostri attacchi al momento giusto e lavorate combinando calci alti e pugni sulle costole.

Zangief è una gigantesca montagna umana. Il nostro Russo si allena in Siberia facendo wrestling con gli orsi e un osso duro. Zangief fa veramente male quando riesce ad arrivare vicino agli avversari in modo da poterli sbattere a terra o da batterli con il suo "spezza-cervello". Un altro punto forte di Zangief è il suo pugno. Ha perfezionato una tecnica speciale, il Doppio Lariat, che usa per annientare la difesa degli avversari prima di vincerli con altre mosse speciali.

PER GIOCARE CONTRO ZANGIEF

Per sconfiggere Zangief sono necessari tempismo e allenamento. Zangief è particolarmente vulnerabile agli attacchi [illegible] Chun Li va alla grande! Anche il suo approccio non è perfetto. Se riesce ad [illegible] fatica a spiaccicarvi a terra o a infilarvi nel terreno come dei paletti [illegible] movimento lascia sprotetta la zona del torso; quindi se siete abbastanza [illegible] potrete dare un bel calcione. Se questa tecnica non lo piega in due per il dolore [illegible] abbastanza tempo per allontanarvi. Un altra bella mossa contro Za[illegible] piegarsi quando parte con uno dei suoi Clothesline rotanti. Quando con[illegible] è scoperto e potrete affibbiargli un bell'uppercut o qualcosa di simile [illegible] generale [illegible] con Zangief dovete sfruttare le occasioni giuste senza stargli troppo vicino.

Spezza Cervello Rotante

RUOTATE LA CROCE DIREZIONALE E PUGNO

Spezza Cervello

PREMERE VERSO L'AVVERSARIO E X

Doppio Lariat

AVVICINARSI E PREMERE SX

Colpo di Taglio

DIAGONALE IN ALTO A SINISTRA E SX

Proiezione

SINISTRA E SX

Clothesline

Y, X E SX

Calcio Volante

SU E CALCIO

Presa

DESTRA E A

Schiaffo a Cento Mani

CONTINUARE A PREMERE I PULSANTI DEI PUGNI

Sumo Torpedo

SINISTRA PER 2 SECONDI DESTRA E PUGNO

Schienata

DIAGONALE IN ALTO A SINISTRA E R

Volo d'Angelo

SU VERSO L'AVVERSARIO INDIETRO E CALCIO

Colpo di Taglio

SX

Ginocchiata

SPINGERE VERSO L'AVVERSARIO E DX

Proiezione

AVVICINARSI ALL'AVVERSARIO, X

Presa Stritolante

VERSO L'AVVERSARIO E SX

E HONDA

Non si può dire che Honda sia la persona più magra del mondo, ma d'altra parte, è l'arte del Sumo a richiederlo. La sua enorme corporatura rappresenta un vantaggio e un ostacolo. Honda può infatti sopportare parecchi colpi e può riprendersi rapidamente da uno stordimento, ma la sua mole non lo rende molto veloce. Il pezzo forte di Honda sono le sue mosse di proiezione e di volo d angelo, oltre all entusiasmante schiaffo a cento mani.

PER GIOCARE CONTRO HONDA

Honda, come avrete capito, è un tipo massiccio. Ciò significa che ha un sacco di problemi per stare al passo con personaggi ultra snelli come Chun Li. Gli piace usare lo Schiaffo a Cento Mani se vi trova vicino al bordo dello schermo, e per tirarsi fuori dalle situazioni difficili non esita a usare un velocissimo Torpedo. Se vedete entrare in azione quei polsi veloci come fu mini, saltategli immediatamente sopra o verrete storditi in men che non si dica. Chun Li può render pan per focaccia agli schiaffoni saltando in alto e premendo il pulsante A per attaccare con i tacchi d'acciaio; questo la tira fuori dalla situazione e fa risparmiare un po' di energia. I personaggi che hanno a disposizione degli attacchi a distanza come le palle di fuoco possono usarli per arrestare la mossa del Torpedo durante il volo, per poi muovere all'attacco. State all'occhio e scansate questi pugni micidiali!

BALROG

Balrog è un gran picchiatore, già Campione del Mondo di Pugilato, che ora impiega la sua arte per strada. È davvero un grande pugile, e disdegna di usare i calci contro gli avversari. Il campionario di mosse di Balrog è limitato ma la sua decisione è notevole, e perciò in combattimento va tenuto d'occhio in ogni istante. I suoi pugni sono fortissimi ma non sono niente se paragonati alle sue mosse speciali. Il suo Pugno in Scivolata è davvero letale. Il suo grande svantaggio è la carenza di calci, ma con una sequenza di pugni dovreste acchiappare chiunque vi aggredisca dall'alto.

PER GIOCARE CONTRO BALROG

Lottare contro Balrog non significa semplicemente buttarsi con calci volanti e altre mosse aeree. I suoi uppercut e i pugni dall'alto sono le mosse che userà per contrattaccarvi. Il vero punto debole di Balrog è la sua difesa. I suoi pugni colpiscono con disinvoltura, ma non incassa molto bene. Diventa vulnerabile quando si tratta di difendersi dagli attacchi bassi e dai calci diretti, e siccome agisce ad altezza normale, non è difficile afferrarlo e proiettarlo. A suo favore gioca naturalmente il catalogo di cartoni che è in grado di sfornare. Per infrangere le vostre speranze gli basta quindi far passare un bell'uppercut; comunque ogni suo pugno è di una potenza formidabile. L'altro punto di forza del boxer sta nella sua capacità di usare combinazioni di pugni per stendervi.

Pugni in Scivolata

SINISTRA PER QUALCHE SECONDO, DESTRA E PUGNO

Pugno con rotazione

CONTINUARE A PREMERE PUGNO

Uppercut

SINISTRA PER 2 SECONDI, DESTRA E PUGNO

Testata

DESTRA E X

Pugno dall'Alto

SU, VERSO L'AVVERSARIO E PUGNO

Gancio Destro

DX

GABOLA

TURBO A DIECI STELLE

Quando all'inizio del gioco scorre lo schermo "Turbo", premete la seguente combinazione di pulsanti sul secondo joypad: Giù, Dx, Su, Sx, Y, B, X e A. Se la gabola ha funzionato, dovreste sentire lo stesso suono della scelta di un personaggio. Ora andate allo schermo del titolo, fate scendere il cursore su TURBO e premete a destra. Le stelle dovrebbero crescere fino a dieci, permettendovi di giocare alla massima velocità. Bestiale!

Tuffo di Izna

GIÙ PER UN PAIO DI SECONDI, SU E CALCIO

Calcio Izna

SU, VERSO L'AVVERSARIO E SX

Barcelona

GIÙ PER UN PAIO DI SECONDI POI SU, CALCIO E PUGNO

Affondo di Artiglio

VERSO L'AVVERSARIO E X

Affondo Basso

GIÙ E Y

Palla di Cristallo

SINISTRA, DESTRA E PUGNO

Spazzata di Piede

GIÙ E CALCIO

Lancio dell'Avversario

AVVICINARSI ALL'AVVERSARIO E PREMERE SX

VEGA

Vega proviene dalla Spagna, e se non starete attenti, vi infilzerà come tori da arena. È terribilmente agile; si muove come un fulmine, prima ancora che possiate reagire. Calcia bene e i suoi pugni sono resi ancora più micidiali dall'artiglio d'acciaio che porta. Le sue mosse speciali vengono eseguite con l'intenzione di confondervi e quindi di colpirvi. Vega non manca però di darsi delle arie, e quando la sua vanità raggiunge il culmine si distrae a sufficienza per poter essere contrattaccato

PER GIOCARE CONTRO VEGA

La velocità di Vega vi terrà impegnati, ma dovrete sfruttare le occasioni buone per attaccare. I suoi punti deboli sono la mancanza di copertura ai calci volanti e agli uppercut. I Pugni del Dragone in alto di Ken e Ryu ostacoleranno bene le sue doti aeree. Se Vega riuscirà ad avvicinarsi abbastanza all'avversario cercherà di afferrarlo per sbatterlo a terra. Questa mossa stordirà quasi certamente la vittima. Infierirà quindi col suo artiglio, facendovi a brandelli prima che vi possiate riprendere. Se il vostro personaggio può lanciare palle di fuoco o simili usatele! Il sistema migliore che abbiamo trovato per sconfiggere Vega consiste nel aspettare che atterri dopo un salto, poi effettuare in continuazione calci al volo finché non incomincia a difendersi. Infine saltare all'indietro aspettando che abbassi nuovamente la difesa.

Sagat é un ex campione del torneo *Street Fighter*, ed è nemico giurato di Ryu. Le dimensioni e l'allungo di Sagat lo rendono difficilmente avvicinabile, e non gli mancano certo potenza e velocità. Ha però un punto debole: dopo aver eseguito un Uppercut della Tigre può essere impunemente colpito per circa un secondo. Sagat resta comunque uno dei più forti lottatori contro cui combattere e uno dei più difficilmente trascurabili. Le Palle di Fuoco della Tigre (superiori e inferiori) sono mortali quando vengono eseguite in successione. Sagat porta le cicatrici dell'ultima battaglia con Ryu; non vede l'ora che arrivi l'incontro di ritorno.

PER GIOCARE CONTRO SAGAT

Oltre a Ryu, anche Chun Li è adatto per combattere contro la statura di Sagat. Quando Chun Li attacca con diversi calci aerei, Sagat userà Uppercut della Tigre in quantità, quindi state bassi. I lunghi calci a spazzata di Chun Li, Guile e Ryu sono perfetti per stendere Sagat, poi potete saltare in alto e infliggergli un colpo distruttivo mentre sta per rialzarsi. Se gli darete troppo tempo, Sagat si riprenderà e vi tempesterà di pugni fino alla morte. È un problema di tempismo: ricordate che Sagat può usare le Palle di Fuoco della Tigre superiori e inferiori; se ne arriva una bassa, saltatela per attaccarlo. È dura stordire Sagat, ma una marea di piccoli calci seguiti da qualcuno medio dovrebbero raggiungere lo scopo. Se volete vedere un match come si deve, usate Ryu!

Palle di Fuoco della Tigre

[illegible]

GIÙ, DIAGONALE IN BASSO A DESTRA, DESTRA E PUGNO

Palle di Fuoco della Tigre Basse

[illegible]

GIÙ, DIAGONALE IN BASSO A DESTRA, GIÙ E CALCIO

Uppercut della Tigre

[illegible]

DESTRA, GIÙ, DIAGONALE IN BASSO A DESTRA E PUGNO

Calcio Alto

[illegible]

DX

Calcio Basso

[illegible]

DESTRA E B

Spezzata di Piede

[illegible]

GIÙ E B

Lancio dell'Avversario

[illegible]

AVVICINARSI ALL'AVVERSARIO E X

GABOLA

MENÙ DEI COLPI MORTALI
NELLO SCHERMO DI IMPOSTAZIONE DEL LIVELLO, PREMETE GIÙ, DX, SU, SX, Y, B, X E A SUL SECONDO JOYPAD. QUESTO DOVREBBE RICHIAMARE UN MENU DEI COLPI MORTALI

Siluro di Fiamma

SINISTRA PER UN PAIO DI SECONDI POI DESTRA E PUGNO

Pugno Infuocato

PREMERE I PULSANTI X O Y

Volo dell'Angelo

SU E X

Ginocchiata

SINISTRA PER UN PAIO DI SECONDI POI DESTRA E CALCIO

Pugno Raccolto

SX

Calcio in scivolata

GIÙ E DX

Pestone in Testa

SU E DX

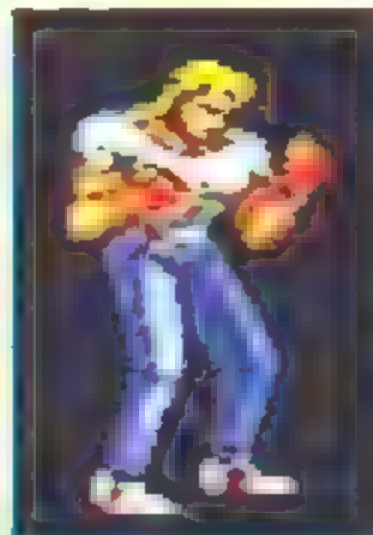
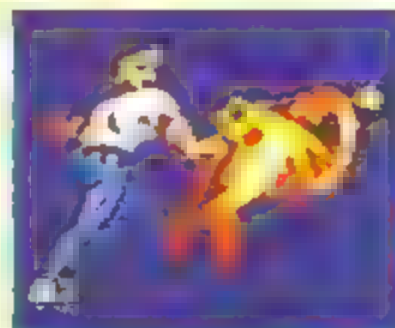
Proiezione

AVVICINARSI ALL'AVVERSARIO E SX

M. BISON

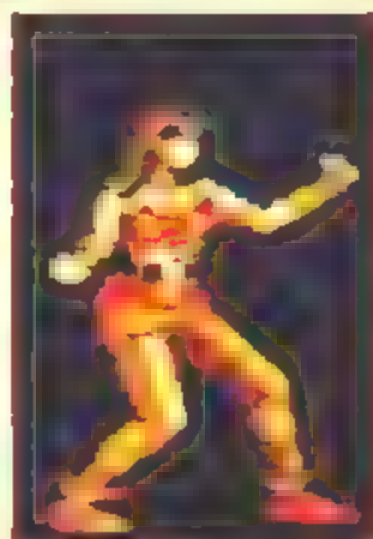
Bison è l'uomo più importante del torneo *Street Fighter*, ed è il più odiato e ammirato lottatore. Si considera il Re dei Combattenti e non teme di far vedere il perché. Tutte le sue mosse sono praticamente mosse speciali. I pugni sempre diventano pugni duri come una roccia che possono finire un lottatore in pochi secondi. I suoi pestoni sulla testa e le proiezioni sono letali, e, soprattutto c'è il temutissimo Siluro di Fuoco, una mossa speciale che taglierà qualsiasi difesa come un coltello caldo taglia il burro.

PER GIOCARE CONTRO BISON

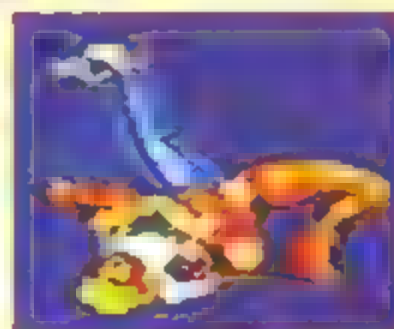
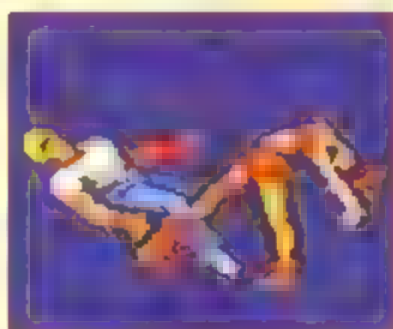
Bison è senza dubbio il personaggio più duro. Il Siluro di Fiamma è una delle sue mosse preferite per iniziare, quindi mettetevi in parata immediatamente per anticiparlo. In quanto Re dei Combattenti, Bison farà frequente uso del suo calcio rotante e del pestone in testa quando è in attacco, quindi sarà meglio che saltiate abbastanza in alto per colpirlo con dei calci volanti. Le spazzate seguite da proiezioni o da calci fulminanti sono perfette, ma state sempre pronti a parare se gli arrivate troppo vicino, visto che non si lascia stordire facilmente. Bison usa un miscuglio casuale di mosse per confondervi e disorientarvi, ma attenendovi alle combinazioni provate e collaudate (Ryu e Ken sono perfetti per questo) dovreste riuscire ad irrompere nella sua difesa.

Un vero duro di periferia veloce e potente con i pugni. Non sarà attraente come Blaze ma i suoi colpi sono più efficaci contro i bestioni più forti. Un buon personaggio con cui cominciare, forte e con un sacco di mosse

A (L'Ala del Drago)
Andate vicini a un avversario e premete il pulsante A. Colpirete con un potente uppercut che eliminerà tutti i nemici a portata

D+B (Grande Uppercut)
Premendo la croce direzionale due volte e il pulsante B, Axel si lancerà su un nemico colpendolo con un pugno possente

A+D (Colpo del Drago)
Premendo la croce direzionale e il pulsante A, Axel colpirà i nemici con una combinazione di pugni che terminerà con un feroce uppercut

C+B (Calcio Volante)
Saltate su un nemico e premete il pulsante B: lo colpirete con un terribile calcio a mezz'aria

È probabilmente la combattente più eclettica, con un sacco di mosse nella manica. I nemici dovrebbero essere dei folli per sbarrarle la strada (infatti è così). Abbiamo palle di fuoco, spazzate e molte proiezioni. In velocità è seconda soltanto a Skate, ma contende a tutti gli altri il titolo di Miglior Combattente

A+D (Kikousho)
Premendo verso un avversario e schiacciando A Blaze lancerà una palla di fuoco

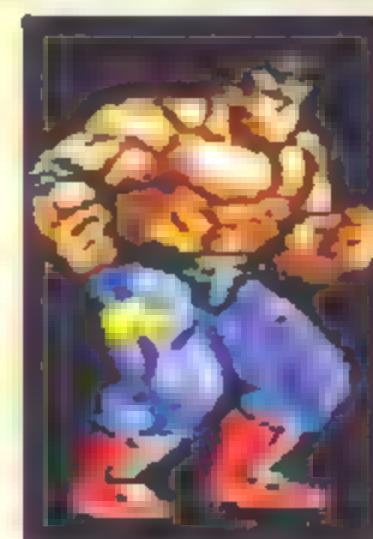
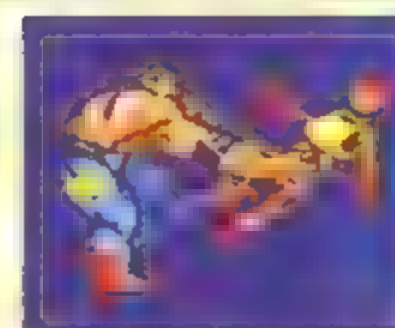
D+B (Fendente Verticale)
Premete due volte la croce direzionale e oi B. Blaze salterà sull'avversario, uccidendolo mentre atterra

Presa+B
(Spezza Schiena)
Prendendo gli avversari da dietro Blaze li farà atterrare sulla testa

A (Embukyaku)
Facendo una ruota e colpendo con i piedi Blaze toglie di mezzo tutti i nemici a portata di calcio!

Sembrerebbe che questo ragazzino sullo skateboard sia un po' fuori luogo in una situazione come questa: in realtà dà un grande aiuto al gruppo con la sua velocità e le sue mosse speciali che includono molti passi di Break Dance che sbilanciano l'avversario e colpi medi che lo finiscono

A+D (Cavatappi)
La mossa più potente di Skate: quando premete A e la croce direzionale Skate ruoterà sopra l'avversario uccidendolo

C+B (Calcio Ruotato)
Coglierà molti nemici impreparati ed è particolarmente efficiente se seguito da una mossa speciale

A (Calcio Mulino)
Premendo il pulsante A Skate farà questa mossa di Break Dance che manderà al tappeto molti nemici

Presa+B
(Pugno in Testa)
Skate si aggrapperà al nemico tempestandogli la testa di pugni letali

È il più lento del gruppo ma senza dubbio il più forte. Usa la sua forza fisica sbattendo qua e là gli avversari: nonostante il suo pessimo gusto nell'abbigliamento, ha alcune delle mosse più interessanti del gioco

A (Pugno Ruotato)
Vicino ai nemici ruoterà i pugni chiusi insieme per farli volare via

A+D (Carica Sonica)
Si lancerà sui nemici velocemente, distruggendoli senza pietà

Presa+B
(Spezza Schiena)
Una mossa perfettamente identica a quella di Blaze solo il doppio più potente

D+B (Calcio Spazzata)
Premete due volte la croce direzionale e poi B per spazzare e buttare a terra i nemici

Un altro sequel per Mega Drive, un'altra versione migliorata dell'originale. *Streets of Rage II* vanta ben venti livelli di azione frenetica in una cartuccia spaziale da 16 Mbit. Ha tenuto impegnato lo staff di Game Power per poco, tanto ci basta, a noi esperti (bum!) per finire un gioco in tutti i suoi aspetti. Come molti picchiaduro a scorrimento, *Streets of Rage II* presenta il suo cast di personaggi decisi a fare a pezzi i nemici e a recuperare i compagni rapiti dai cattivoni.
E ora, bando alle ciance, leggetevi la soluzione completa!

MD MEGADRIVE

SEGA

STREETS OF RAGE II

CASTLEVANIA 2

Vite Extra
Non distruggete la prima candela nel primo stage, ma colpite con la frusta tutte quelle che seguono e l'undicisema vi regalerà una vita extra.

Livello Bonus
Nel primo livello, salite su una delle ultime corde anche se vedete il soffitto alla fine di essa - vi ritroverete in una stanza bonus.

JOE & MAC

Crediti Extra
Per avere fino a 9 crediti in più, premete rapidamente il tasto X nella schermata dei testi. Per ogni 10 volte che premete il tasto [illegible]
Ripetete il procedimento per tutte le vite che [illegible]

ADVENTURE ISLAND

Selezione dell'isola
Per iniziare da qualsiasi isola, premete questi tasti nella schermata inziale: Destra, Sinistra, Destra, Sinistra, A, B, A, B

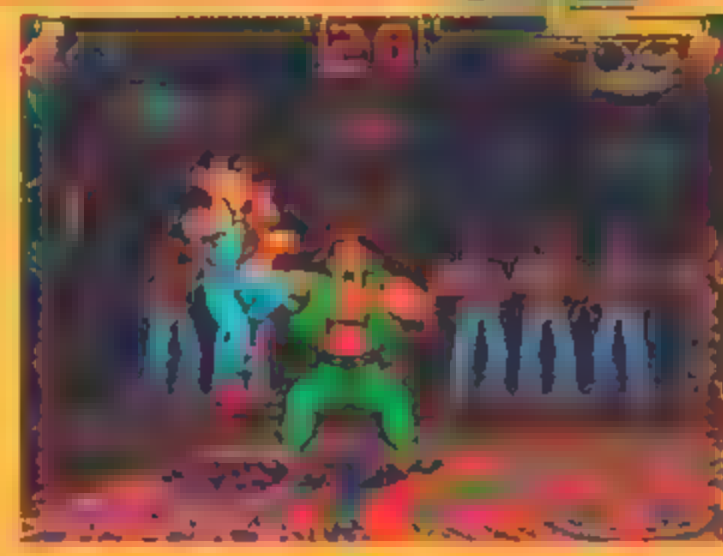
WING COMMANDER

Opzioni segrete
Andate nella schermata delle opzioni e scegliete le opzioni start e continua. In questa schermata premete, B, A, B, Y, B, Y, L, A, R, A e Start. Apparirà uno schermo segreto che vi permetterà di scegliere la vostra serie di missioni, diventare invincibili e usare i sound test!

COOL SPOT

Tempo infinito e energia infinita
Mettete il gioco in pausa e premete A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C e quindi togliete la pausa. Avrete ora energia infinita, vite infinite, tempo illimitato e avrete l'opportunità di schippare al livello successivo.

FATAL FURY

Quando perdete e nel gioco appare la schermata del "continua", tenete premuta la croce direzionale verso l'alto e premete A, B e C simultaneamente.
Ora asciate i bottoni e premeteli di nuovo uno alla volta. I vostri crediti cresceranno ogni volta che farete questa operazione.

CHUCK ROCK

Password
Secondo livello GUFKFN
Terzo livello PDPKKN
Quarto livello JWNTXF
Quinto livello TSFVNP

CHUCK ROCK

Password
[illegible]
Terzo livello [illegible]
Quinto livello 64AKC

OUT RUN

Tempo Infinto
Tenete premuto in diagonale a sinistra, 1, 2 e Start, quindi iniziate a giocare.

Invicibilità
Settate il cursore su un giocatore, tenete premuto a sinistra, e i tasti 1 e 2. Quindi premete Start.

Dite la verità, vi tratterreste dal mettere le grinfie sulle leccornie preparate da zia Marisa, messe in bella vista su una stupenda tavola imbandita stile Sud Tirolo, con tanto di fiocchetti bianchi e pon pon rossi? No way!

Saltellando da una piattaforma all'altra è molto divertente andare a caccia di cibi che fuggono terrorizzati al nostro arrivo.

Golosastri di tutto il mondo unitevi: è finalmente arrivato il vostro gioco! Se da sempre amate rotolare in mezzo a vettovaglie di ogni genere, dal formaggio svizzero ai galletti amburghesi (o di chissà dove), dal crème caramel ai budini di panna e cioccolato, preparatevi con coltello e forchetta alla mano per una scorpacciata megagalattica!! *Out to lunch*, altro non è se non una raccolta di avventure culinarie di un giovane cuoco che, ancora poco pratico del mestiere, deve vedersela con del cibo alquanto... bizzarro!! Intuibile che spetterà a voi l'onore di aiutarlo a acchiappare una notevole quantità di cibarie che, inorridite dall'idea di essere messe in padella per il pranzo, hanno pensato bene di svignarsela dalle cucine per cercare miglior sorte da qualche altra parte. Starà a voi dimostrare di essere degni di stare alla corte dei migliori chef, cercando di recuperare gli appetitosi fuggiaschi e, imprigionarli in grandi gabbie da cui sarà loro impossibile fuggire. Per attuare il vostro piano avrete a disposizione un limitato margine di tempo, allo scadere del quale, se non avrete acchiappato il numero di alimenti segnalati all'inizio della sezione, dovrete ricominciare tutto da capo. Per beccare le vivande che scorrazzano per tutto il livello, avrete a disposizione una serie di armi poco convenzionali ma, sicuramente efficaci. Passerete dal mitico salto sulla capoccia, a una serie di raggi immobilizzanti; tutte azioni che vi permetteranno di stordire ciò che avrete trovato per poi metterlo in saccoccia e tornare verso la gabbia. Durante il gioco, dovrete fare attenzione a tutto ciò che si muove per evitare di finire contro qualche ostacolo, altrimenti perdere tutto il cibo non depositato, raccolto fino a quel momento. *Out to lunch* è caratterizzato da ambientazioni carine e da simpatiche modalità di gioco. Lo scorrimento multi direzionale è abbastanza fluido, tanto da minimizzare le cadute di chiarezza che potrete scorgere in qualche occasione ma, basterà fare solo un po' più di attenzione nelle zone scivolose o nei meandri leggermente sospetti... Dunque il paradiso culinario vi attende... Buon appetito!!!

• *Red Fury*

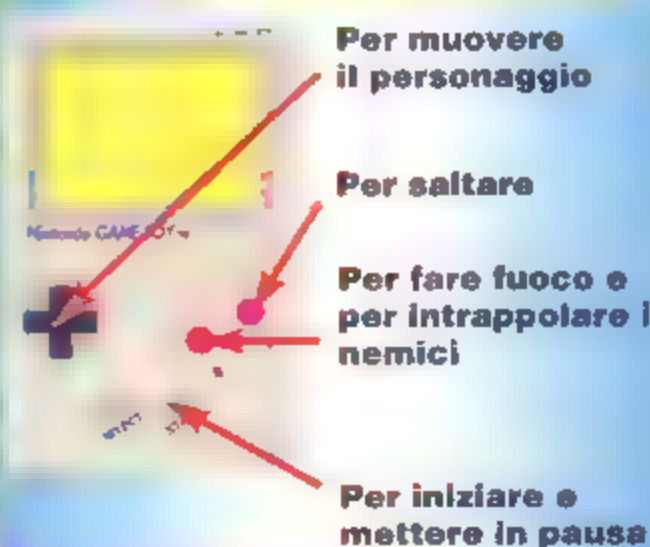
COMMENTO

[illegible] cosa vo[illegible] [illegible]? Quando si tratta di [illegible] *Out to lunch* [illegible] subito [illegible] idea sfiziosa di [illegible] un argomento così quotidiano come il cibo per divertire è davvero originale. In questa car[illegible] una [illegible] ben curata sia per quanto riguarda gli [illegible] che [illegible] fondale come ho già accennato [illegible] di scorrimento rende [illegible] gioco [illegible] appetito[illegible]. La giocabilità è [illegible] elevata considerando [illegible] che [illegible] del GB è davvero difficile riuscire ad attuare manovre mirabolanti [illegible] il sonoro.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Out to lunch
Casa	Mindscape
Distribuzione	Import
N. Giocatori	1
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

"Da grande farò quel lavoro che fai un sacco di soldi, sei pieno di donne e c'hai la faccia come una pizza!" Furono queste le parole che proferì Nike Tonson al posto del canonico "Uhéé, Uhéé" nella sala parto.

Fin da ragazzo, il nostro Nike si allenava con tutto ciò che gli capitava a tiro. Picchiava a sangue la sorella di tre anni, martellava di ganci le vene varicose della nonna, dava fior di testate contro la mano protesa del padre e strappava con inaudita ferocia i peli del naso che crescevano fiorenti nelle narici del nonno. All'età di tredici anni fu notato da un certo Mo Tecyulo, uno dei più grandi allenatori del Bronx, e venne portato nella palestra in cui finalmente, e con buona pace dei suoi ormai derelitti parenti, il sogno di Nike poteva realizzarsi: diventare un campione di Boxe. Come dirà in seguito il nostro eroe "N'n 'ero, 'he ti 'ompono il 'aso 'ando com'nci." In effetti il naso di Nike non fu rotto, ma spappolato, e questo avvenne quando Nike "la Bufala" Tonson, questo era il suo soprannome, decise di stendere una locomotiva lanciata a folle velocità nella metropolitana di New York.

Gli allenamenti erano duri. Salto della corda d'acciaio all'interno di una fonderia (così se la tocchi impari), allenamento al bersaglio grosso in una macelleria, nel reparto mattatoio, dove cioè gli animali sono ancora vivi (è per migliorare la tua resistenza, gli veniva detto), battacchio della campana nella basilica di St. Patrick (così non potranno dire che sei suonato, peggio di così).

La vita di Nike "La Bufala" Tonson procedeva tranquillamente, tra un allenamento e un pronto soccorso, tra un allenamento e una notte in prigione, tra un allenamento e un bagno con la paperella. Ed ecco, come d'incanto, che anche per lui si spalancò il regno luminoso dell'amore.

Incontrò infatti una dolcissima ragazza, che lavorava presso un istituto di bellezza come prova vivente che l'orrido esiste. Per i due fu amore al primo morso, perché lei viveva con quindici cani e si era ormai assuefatta al loro modo di vivere, mentre lui era convinto che si trattasse di un cannolo siciliano e, anche se in allenamento non si potrebbe, voleva dare giusto una sgagnatina.

Dall'unione dei due non nacque nulla che valga la pena ricordare.

Gli anni passavano, e gli allenamenti sempre più duri, stavano forgiando il fisico di "La Bufala" Tonson. Il mestiere del pugile è duro, gli ripetevano continuamente, cerca di essere paziente arriverà anche il tuo turno. E il suo turno, finalmente, arrivò. Mo Tecyulo gli aveva organizzato un incontro con "Mozzarella" Fredrick, un campione di 65 anni

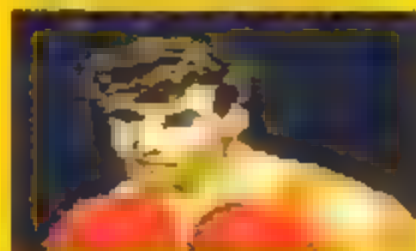
La schermata delle opzioni vi permetterà di scegliere il tipo di gioco e la lunghezza del match.

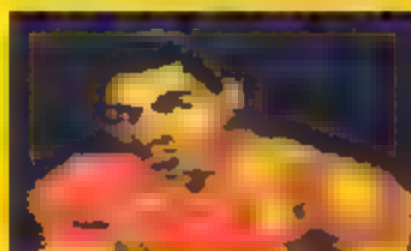
RING E CINEMA

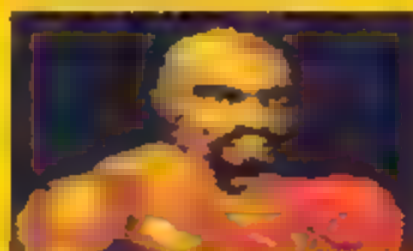
Anche se qualcuno potrebbe lamentarsi per la mancanza di altri campioni, sono otto le leggende del passato che fanno da contorno a questo gioco sono

J. LAMOTTA

Campione del mondo dei pesi medi dal 1949 al 1951. È stato anche l'unico pugile ad aver battuto Sugar Ray Robinson.

R. GRAZIANO

Campione del Mondo dal 1947 al 1948. Graziano era un giovane delinquente che usò il suo pugno sia fuori che sul ring.

S.R. ROBINSON

Viene considerato come il primo o il secondo peso medio di tutti i tempi. Robinson vinse il titolo mondiale per ben 5 volte.

M. HAGLER

"The Marvellous" Hagler dopo essersi ritirato dalla boxe si è dato al cinema ma se non l'avete visto non vi siete persi nulla.

R. DURAN

Detto "Mano di Pietra", vanta nel suo i ben 61 vittorie prima del limite. Da antologia alcuni incontri con Sugar Ray Leonard.

T. HEARNS

Può essere considerato il battacchio preferito da Marvin Hagler. Un pugile dal fisico asciutto, e piuttosto atipico.

Dopo aver deciso le caratteristiche del vostro pugile vi verrà mostrata la posizione che ricopre nella classifica, il prossimo avversario che dovrà incontrare e finalmente avrà inizio l'incontro, che tra l'altro non è certo la parte meglio riuscita di questo titolo. Dopo una buona razione di pugni sarà pronto per andare al tappeto.

che aveva deciso di rientrare nel grosso giro. Nike era pronto, aveva passato gli ultimi tredici anni della sua vita ad allenarsi e, anche se dopo ogni allenamento la sua foto sui cartelloni doveva essere cambiata, sentiva che questo era il suo momento.

Arrivò all'altezza del ring, in un'arena gremita di folla, mentre lo speaker stava annunciando il suo incontro: "...e ora, in un incontro valevole per il campionato Pesi Grassi MRS (Ma Ripigliati Stordito), il grande "Mozzarella" Fredrick contro Nike "La Bufala" Tonson..." queste furono le ultime parole che il nostro campione fu in grado di sentire.

Infatti, nel salire sul ring, si incastrò tra la prima e la seconda corda e, girandosi su sé stesso diede una tremenda capocciata al paletto di metallo che si trova ai quattro angoli del quadrato, aprendosi uno squarcio all'altezza dell'arcata sopraciliare, segnando la fine della sua carriera.

Questo è un episodio sfortunato nella carriera di un pugile, chiaramente non tutti vanno a finire così, infatti con *Boxing Legends of the Ring* si ha a che fare con vere leggende che hanno segnato il mondo della boxe. Il gioco in sé non è niente di particolare, oltre a scegliere quali pugili del passato (vedi box) possono combattere nel modo Esibizione, potrete iniziare una carriera con un vostro pugile. Sceglierne l'aspetto e le caratteristiche principali, per poi fiondarlo sul ring a guadagnarsi la pagnotta.

L'incontro non è niente di speciale, anzi è la parte peggiore del gioco. L'azione è lenta, ripetitiva e noiosa, una vera tragedia.

Se siete in umore di acquistare un gioco che si rifaccia alla "Noble Art" cercate altrove.

• *Random*

Si ringrazia Newel - MI

Un diritto sinistro colpisce in pieno viso l'avversario, la sua resistenza è al minimo, tra poco sarà al tappeto.

S. R. LEONARD — Una delle figure più aggraziate che abbiano messo piede sul ring negli ultimi anni.

J. TONEY — È l'unico pugile ancora in attività presente in questa cartuccia.

Graziano contro La Motta, due grandi del passato si ripropongo sul MD. Forse era meglio lasciarli dov'erano.

COMMENTO

Spieghiamoci subito: *BL/R* non è niente di speciale anzi. È un titolo che si rivela più che noioso un titolo che porta all'esasperazione il giocatore dopo pochi incontri.
La sua longevità è [illegible] scarsa che nemmeno nel modo a due giocatori [illegible] qualche puntic no. Esistono tre visuali diverse, ma dove?
A mio giudizio *Boxing Legend of the Ring* è un fallimento totale che non rende nemmeno giustizia a campioni [illegible] per rendere il tutto più appetibile.
Le pecche si [illegible] nella lentezza dei pugili nell'anormale azione dell'arbitro, nella totale mancanza di strategia [illegible] prospetta nel bassissimo numero di pugili che si possono sfidare. Boyz lasciate perdere.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Boxing Legend of the Ring
Casa	Electron Brain
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1-2
Continua?	Password
Livelli di difficoltà	1

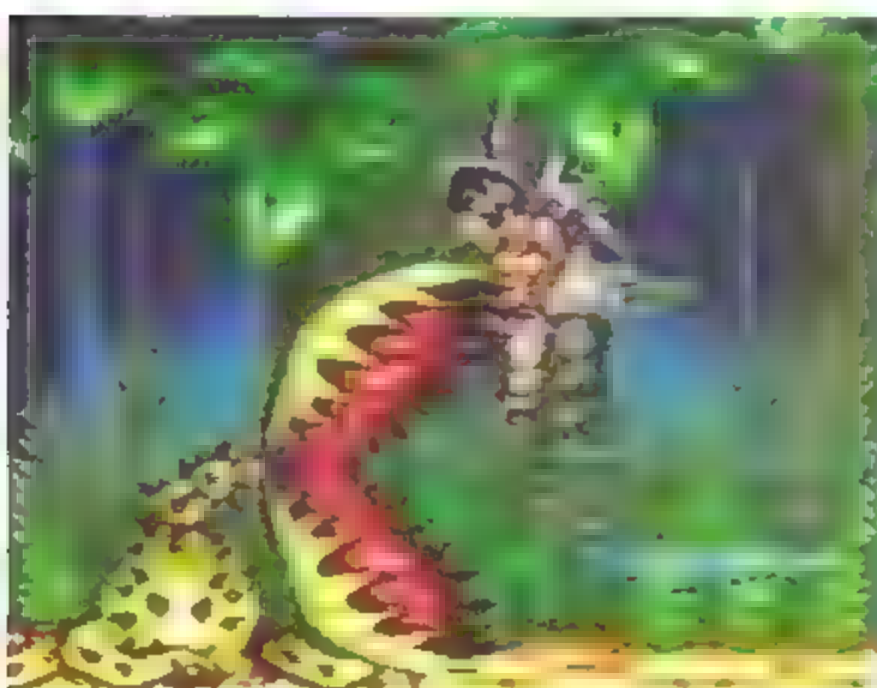
SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO

Dove andremo a finire, dove andremo a finire? Moriremo tutti, sarà un bagno di sangue, tra le più atroci sofferenze imploreremo pietà, strisceremo nel fango e piangeremo compassione. In attesa di questo momento possiamo spassarcela con *Actraisers II*.

Faccia a faccia con il cattivo! Sembra innocuo...

...ma il suo attacco, a mascelle spalancate è micidiale!

Magari scendere giù in cantina a recuperare il primo episodio. Ve lo dico subito, *Actraisers II* non è tutta 'sta cosa, insomma, non è davvero il capolavoro che tutti ci aspettavamo. Anzi, ha un sacco di difettucci tremendi che ne intaccano l'apparente splendore.
Probabilmente avrete letto o leggerete recensioni entusiastiche di questo stesso gioco su altre testate, ma il consiglio della vostra rivista preferita è di aspettare prima di sganciare la lira.
Dopo un'introduzione in pompa magna con tanto di musica sinfonica (stupenda), avrete già chiare le nuove potenzialità del Maestro del Vento (non so se è proprio del vento, ma ha un bel paio d'ali): il tipo infatti ha trascorso questi due annetti tentando di imparare a volare, invero con risultati scarsini.
In effetti più che un'aquila il Master ricorda un bel pollastro estrogenato tipo quello che avete mangiato l'altro giorno, e non riesce ad alzarsi per più di due volte la sua altezza.
L'uomo-uccello ha comunque capito sufficientemente bene come si plana, e anche le picchiate non gli riescono poi così male.
Può addirittura ispirarsi a Lucifero e scendere giù dal cielo blu con la spada spianata e la bocca piena di moscerini, mossa che si rivela utile per accoppare certi nemici posizionati in modo oscenamente intenzionale nei punti strategici.
Chi di voi ricorda il vecchio *Actraisers* probabilmente noterà la mancanza della dettagliata sezione alla *Populous* completamente scomparsa in questa seconda puntata. In effetti l'unica vestigia del vecchio titolo che il tempo non è riuscito a erodere è la mappa del mondo appestato che il giocatore di *Actraisers II*, nei panni del Master, dovrà opportunamente deflazionare dalla feccia sovrabbondante. Rispetto al primo *Actraisers*, il Re può volare per brevi tratti e planare sopra burroni, spuntoni e mufloni, anche se all'inizio questa manovra risulterà abbastanza ostica: vi impiccherete con i comandi e scoprirete che il Re può anche svolazzare picchiando quasi rasoterra come il Ras del quartiere, ma dimi-

Il primo mostro di fine livello ricorda le piantine grasse di zia Marisa, ma lei dice che sono solo un po' robuste.

IL RE IMPACCIATO

Come può un Re risolvere problemi che vanno al di là dalla sua reale comprensione? Ma con la collezione autunno inverno che riportiamo qui di seguito
• Spell del grande serpente sinuoso di fuoco sacro tenete premuto il pulsante di fuoco e dopo un po' il Re comincerà a infiammarsi: rilasciate il tasto e dalla punta della spada partirà una colonna di fuoco, piuttosto scarsina graficamente, ma abbastanza perigliosa per gli infami mostroidi. Particolarmente utile contro i boss di fine livello, ma ricordatevi che non potete muovervi mentre lo spell è in azione, quindi potete essere colpiti alle spalle (una bella fregatura)
• Spell completo di fischio e botto della cappa avviluppante, ma poi neanche tanto, che ti piglia un colpo come se ti schiattano la busta del pane dietro le orecchie. Il Re guerriero è un bombarolo in erba, ma la mamma lo conosce e gli sequestra sempre i minerva
Con questo spell si ottiene uno schioppo clamoroso che, contrariamente a quanto potreste pensare, non riempie lo schermo di nemici ma, anzi, aiuta piuttosto a farli evacuare dalle zone a voi più prossime. Che bizzarri questi programmatori, non sanno più cosa inventare!
• Spell dei botti infiammati vacanti a random sul fulgido schermo di gioco proprio come quando assimili salumi vari in particolare salsicciotti tronfi di estrogeni che in faccia ti esce pure la balena del fu Colod Napoli By Night la sera del 31 Dicembre non è niente in confronto a questo spell: l'energia sprigionata aiuta il Re a non farsi fregare un'altra vita e quindi tornare all'inizio del livello, ma complessivamente questo è l'incantesimo meno originale del gioco, praticamente equivale ad una smart bomb
E opplà, anche il box è andato

nuendo la distanza coperta in volo. Altra bella storia sono gli spell, la cui energia è limitata ma rimpinguabile accoppando la teppa: potete trovarne la descrizione accurata (come sempre) in quel bel box giallo.
Graficamente non mi sembra che *Actraisers II* spicchi in alcun modo: voglio dire, tutto è ben disegnato, animato e colorato, ma non c'è niente che chiunque abbia giocato a *Ghouls'n'Ghosts*, o addirittura a *The Magical Quest*, non abbia già abbondantemente visto.
Anzi, gli scenari sono un tantinello pacchiani, probabilmente prelevati di peso dalla Standa più vicina, reparto fantasy. Sul serio, è un po' triste.
Actraisers II inoltre sa di cagliato, o quantomeno di sofisticato... sembra che i programmatori non sapessero esattamente cosa stessero facendo i propri compagni di team: ad esempio, la musica sinfonica dei titoli è fantastica, ma gli effetti sonori così come sono riuscivo a farli anche io, ancora, gli sprite sono davvero poco vari e addirittura riciclati da stage a stage.
Gente, questa è una cart da 16Mbit ma non si vede neanche un po', e di questi tempi non è salutare buttare via tanto ben di Dio.

Master alle prese con un maritozzo vorace. Ce vorrebbe er Tiziano, je farebbe vedè lui.

Inoltre, la difficoltà è troppo tirata e le intro in mode 7 sono lunghe e noiose.
Non lo so, non mi convince, sembra tutto un po' troppo affrettato, probabilmente i creatori del gioco erano spronati a terminare il prodotto per farlo uscire in tempo per Natale.
Bah, io lascerei perdere, non fatevi bidonare da qualche colore di troppo: l'unico modo di trarre un minimo di godimento da questo gioco è lanciare il Maestro del Vento in volo sul nostro ridente belpaese: gustatevi il botto quando passa su Ustica.

• Apecar

I mostri di fine livello sono molto duri. Fortunatamente abbiamo a disposizione alcuni spells per renderli più ragionevoli e darci la possibilità di proseguire nel gioco.

COMMENTO

Actraisers II è come un tacchino ripieno cucinato da chi ha sempre lavorato in un McDonald's. Magari a una prima occhiata sembra anche bello, ma già a la prima forchettata convince poco. Innanzitutto il gioco è troppo difficile e vi rispedisce all'inizio del livello ogni volta che crepate, ovvero praticamente ogni quaranta secondi. Oltretutto l'azione rallenta non appena compare sullo schermo uno sprite di troppo; e mi dispiace dirvelo, ma questo problemino rosicchia alla grande la giocabilità già inguaiata per conto suo dalla già menzionata difficoltà. Ancora, il gioco è noioso, *LionHeart* su Amiga è davvero un altro pianeta. Certo, la grafica e il sonoro sono eccellenti, ma servono solo a far apparire *Actraiserss II* quello che effettivamente non è

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Actraisers II**
Casa	**Enix**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**Sì**
Livelli di difficoltà	**1**

AZIONE

SOTTO CONTROLLO

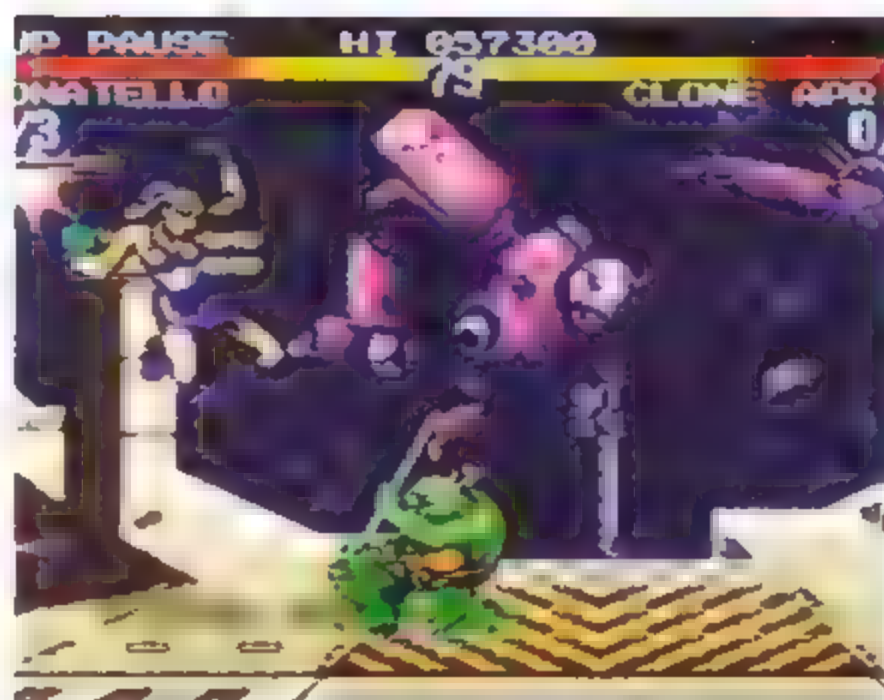
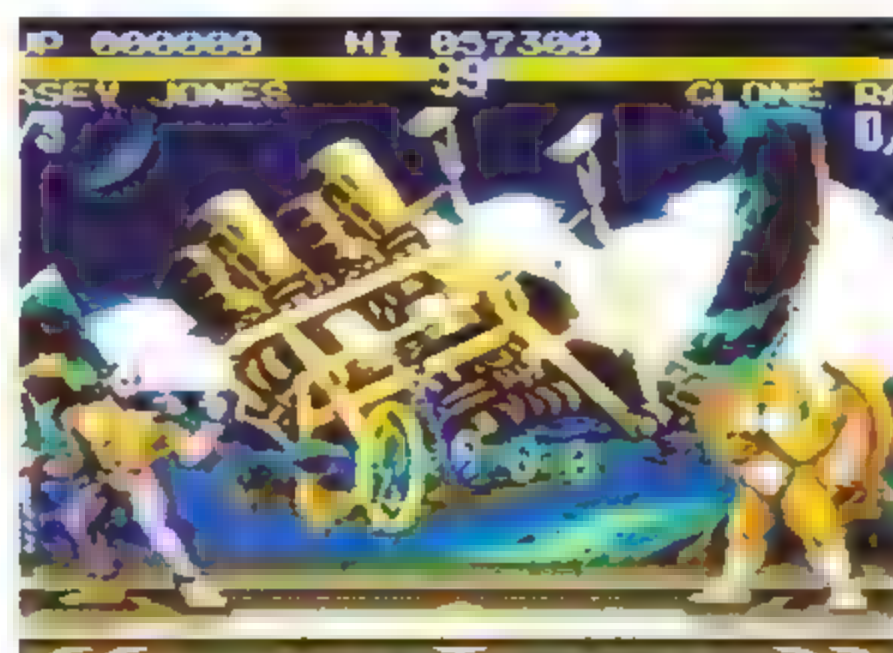
Muove il Master e seleziona il power up

Salta e plana. Se premete B mentre planate si effettua la picchiata a spada sguainata

Colpo di spada. Se lo tenete premuto carica una delle tre armi speciali, selezionate poi dal pad

AGIRE & PENSARE
A P

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
TOURNAMENT FIGHTERS

Bastaaaa...! Non se ne può più di questi cloni di *Street Fighter 2*! Smettetela! Capisco la concorrenza, ma siamo ormai arrivati all'ennesimo clone spudorato e non c'é proprio niente da fare: *Street Fighter 2 Turbo* rules e basta!

Una delle fasi di combattimento. Il gioco non regala nulla di nuovo oltre al solito salta, calcia, picchia.

Due dei nemici che le tartarughe dovranno affrontare. Il gioco di per sé sa anche essere piuttosto difficile.

Bleah! Avete mai provato a sedervi in un ristorante e sbaffarvi 5 piattoni di maccheroncini ai 4 formaggi? Beh, immaginate come vi sentireste dopo un pranzo del genere! Ci siete? Bene, perché con *TMNT Tournament Fighters* per Megadrive è la stessa cosa! Insomma un po' di immaginazione... Cribbio! È così difficile? Eppure la cartuccia per SNES non era malaccio! Questa batte i record di noia, già visto, lentezza e banalità. Pffff... Che duro lavoro fare il recensore in queste condizioni. Per la cronaca, il vostro maestro Splinter è stato nuovamente rapito (dovrebbero installargli un buon antifurto visto il numero di volte che lo rapiscono! Ma lasciatelo lì...!) dalla banda di Krang. Ma come spesso accade nei peggior film di serie zeta, il cattivone di turno è talmente sicuro di sé che decide di organizzare un torneo interplanetario tra i nostri 8 eroi (le nostre 4 famose tartarughe ninja, April, Casey Jones, e due mostriciattoli abbastanza orrendi) e i perfetti cloni dei nostri personaggi creati nei laboratori di Krang. Ed è con questo falso pretesto che la Konami ci presenta il suo ultimo picchiamolle, sfruttando una gustosa licenza con le più famose tartarughe mangia-pizza (sempre ai 4 formaggi! Eh, eh, eh) del mondo. La formula ormai la conoscete. Dovete vincere 2 incontri su tre tirando i soliti pugni e calci, senza dimenticarvi le mosse speciali e quelle "disperate" (che potete usare solo quando la vostra barra di energia sarà abbastanza bassa, un po' come in *Fatal Fury 2*). Arri-

Un gran bel colpo con il bastone non fa mai male, ma basterà a chiudere l'incontro?

Gomitata volante e addio denti. Sembra che la vita delle nostre tartarughe non sia poi così divertente.

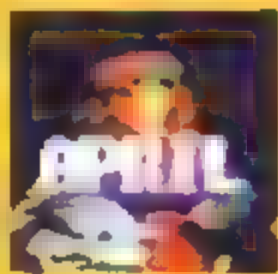
GLI SFIDANTI...

LEONARDO
Il leader della truppa. Usa due spade Katana e può mollare terribili scosse elettriche al suolo, girare come una trottola a spade sguainate o farvi una sorta di sho-ryu-ken. Il massimo della novità!

MICHAELANGELO
Usa due nunchaku ed è capace di lanciare potenti raffiche di vento, di scagliarsi contro il nemico ad alta velocità ed eseguire uno sho-ryu-ken usando i suoi nunchaku come mini-elicotteri. Pfff...

DONATELLO
Usa un bastone che gli permette di colpire il nemico senza avvicinarvisi troppo. Le sue mosse speciali sono una di raffica di vento, una piroetta volante e attacchi multipli contemporanei con il suo [illegible]

RAPHAEL
Usa i Sai (una sorta di pugnali) e può lanciarli insieme a uno strano alone di energia. Può anche eseguire uno sho-ryu-ken ruotando su se stesso o scagliarsi contro il nemico come una torpedine. Che originalità!

CASEY JONES
Vi ricordate l'eroe giocatore di hockey del primo film? Bene, è lui! Può rimandare un oggetto che gli è stato lanciato contro, mollare una doppia mazzata con la sua stecca e [illegible] tempo per terra. Uhmmm...

APRIL O'NEIL
Ma non era una giornalista pacifista questa? Boh... Oltre a menare niente male, è capace di graffiarvi ferocemente con degli artigli da ninja, saltare molto in alto e cadervi addosso con il gomito in avanti oppure venirvi addosso velocemente per poi stendervi a gomitate!. Pam.. Che dolore...

RAY FILLET
Assomiglia un po' a un diavoletto di 4ª categoria. Può lanciare tremende onde soniche. Cadervi addosso in picchiata o lanciarsi e darvi una craniata pazzesca. Buaaa...

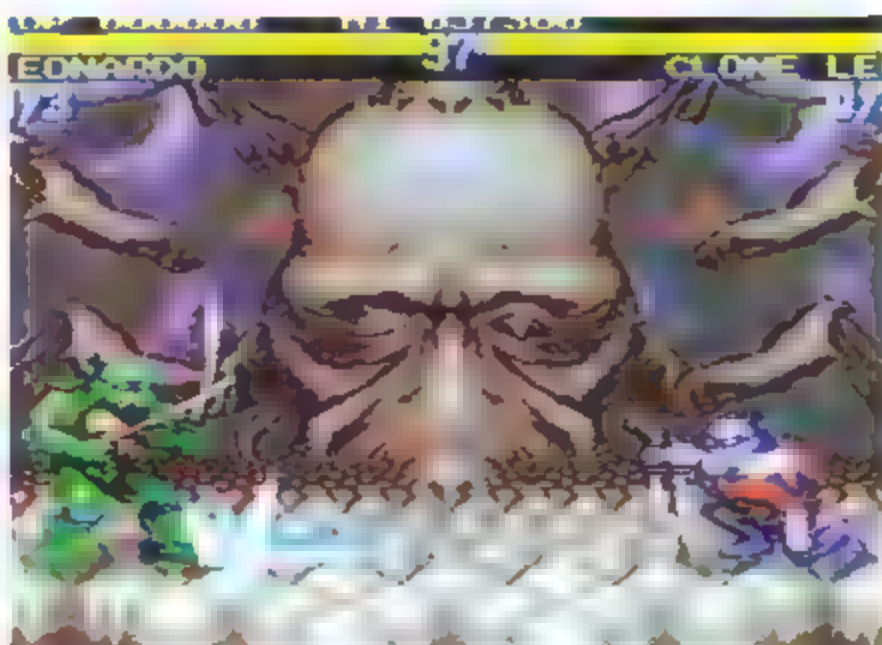
SISYPHUS
È il più brutto in assoluto! Assomiglia a uno scarafaggio! Può sputare uno strano liquido dalla sua bocca, fare un attacco multiplo rapidissimo o anche prendervi a cornate! Uuuh...

TRICERATON
È più brutto e cattivo di Godzilla! E mena anche di brutto!

KRANG'S ANDROID
Vi ricordate di lui? Come no? Si tratta di un cervello a due zampe. Per spostarsi o combattere usa un di robot nel quale si rifugia.
Beh, scopritelo da soli!!!

viamo poi al culmine della cartuccia che consiste nella possibilità di fare le linguacce all'avversario e un simpatico instant-replay una volta finito il combattimento (dove vi vedrete spesso rotolare per terra dato che il gioco è pure difficile). E con questo posso dirvi che abbiamo raggiunto l'apice dell'originalità. Lascio le critiche per l'apposito box e lancio un messaggio ai signori programmatori della Konami: cercate di fare qualcosa di più originale la prossima volta o vi mandiamo Random in sede (e vi assicuro che non è un bel regalo!).

Incollati all'avversario e giù a colpirlo con le vostre spade. Un ottimo metodo per fiaccare la resistenza degli avversari, anche di quelli più coriacei.

April sa difendersi, e anche se il suo avversario non sembra troppo impressionato è meglio che stia lontano.

Una lotta tra il nostro Leonardo e il suo clone. Una sfida che potrà risolversi solo all'ultimo minuto.

COMMENTO

Non che il gioco sia veramente brutto e fatto male, ma è sempre la stessa minestra e non è di certo il miglior esempio della sua categoria. È lento, noioso, moscio, graficamente appena accettabile, difficile e avete a vostra disposizione solo due pulsanti (calci e piedi). Dopo l'uscita di *Street Fighter 2* per Megadrive, ci si poteva aspettare qualcosa di meglio. Come ci si può veramente divertire con una cartuccia del genere quando ne esistono almeno una mezza dozzina più belle e più giocabili? Datemi retta, lasciate perdere questa [illegible] e date piuttosto un'occhiata a *Eternal Champion* recensito su questo stesso numero! Hasta la vista baby!

AGIRE & PENSARE
A ●○○○○○ P

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:
02 - 3300036 (5 linee r.a.)

007 JAMES BOND L. 49 000
ABRAMS BATTLE TANK L. 99 000
ADDAMS FAMILY L. 119 000
AEREO THE ACROBAT L. 109.000
ALIEN III L. 69 000
ALIEN STORM L. 39.000
ALISIA DRAGON L. 49 000
ALTERED BEAST L. 29.000
ANOTHER WORLD L. 89.000
AQUATIC GAME L. 49 000
ART ALIVE L. 29 000
ASTERIX L. 109 000
BAD O MAN L. 39 000
BALL JACK L. 39 000
BATTLETOADS L. 85.000
BILL WALSH FOOTBALL L. 115.000
BLADES OF VENGEANZE DISPONIBILE
BLASTER MASTER 2 L. 49.000
BLOCK OUT L. 19 000
BOB L. 95 000
BUBSY L. 99 000
BULL'S vs BLAZER L. 89 000
CAPITAN AMERICA L. 89 000
CASTLE OF ILLUSION L. 59.000
CHAMPIONSHIP BOWLING L. 95.000
CHAMPIONSHIP PRO AM L. 59 000
CHIKI CHIKI BOYS L. 39 000
CHUCK ROCK 2 L. 119.000
CLIFFHANGER TELEFONARE
COSMIC SPACE HEAD L. 109 000
CRACK DOWN L. 29.000
DAHNA L. 39 000

DARK CASTLE L. 49.000
DARWIN 4091 L. 29 000
DASHING DESPERADOS L. 109.000
DAVID ROBINS BASKETBALL L. 49 000
DAVIS CUP TENNIS L. 105 000
DESERT STRIKE L. 69.000
DEVIL KING & THE LION L. 39.000
DINOSAURUS FOR HIRE L. 99 000
DOUBLE DRAGON 3 L. 79.000
DRAXUS L. 39.000
EA SOCCER TELEFONARE
ECCO THE DOLPHIN L. 69 000
ELEMENTAL MASTER L. 49.000
EVANDER HOLYFIELD'S BOXING L. 49 000
F-15 STRIKE EAGLE L. 139 000
F-22 INTERCEPTOR L. 59.000
FAERY TALE L. 49.000
FANTASTIC DIZZY L. 109 000
FATAL LABYRINTH L. 69 000
FATAL REWIND L. 39 000
FERRARI GP 1 L. 69 000
FLASHBACK L. 129 000
FLINSTONE L. 79.000
FORMULA 1 TELEFONARE
GADGET TWINS L. 89 000
GENERAL CHAOS L. 109.000
GLOBAL GLADIATORS - PAL L. 69 000
GOLDEN AXE II L. 59 000
GRANADA L. 29 000
GUNSTAR HEROES L. 89.000
HAUTING L. 109 000
HOOK L. 109.000
INDIANA JONES L. 69.000
JAMES POND II L. 49 000
JAMES POND III DISPONIBILE
JEWEL MASTER L. 39 000
JIMA L. 29 000
JOHN MADDEN 94 TELEFONARE
JOHN MADDEN FOOTBALL L. 49 000
JORDAN Vs BIRD L. 29.000
JUNGLE STRIKE L. 105 000
KICK BOXING L. 59 000
KID CHAMELEON L. 49 000
KING SALMON L. 99 000
LA BELLA E LA BESTIA - azione - L. 119 000
LA BELLA E LA BESTIA - avventura - L. 119 000
LANDSTALKER L. 139.000
LEADER BOARD GOLF L. 59.000
LEMMINGS L. 59.000
LHX ATTAC CHOPPER L. 69.000
LITTLE MERMAID-LA SIRENETTA L. 69.000
LOTUS TURBO L. 69 000
LOTUS 2 DISPONIBILE
MUHAMM ALI' BOXING '93 L. 89 000
MAZINGA ROBOT L. 89.000

MEGALOMANIA L. 89.000
MERCS II L. 39.000
MICROMACHINE L. 89.000
MIDNIGHT RESISTANCE L. 49.000
MIG-29 FULCRUM L. 109 000
MONOPOLI L. 89.000
MOONWALKER L. 49.000
MORTAL COMBAT L. 119.000
MUTANT LEAGUE FOOTBALL L. 99 000
NBA ALLSTAR BASKET L. 79.000
NHL 94 HOCKEY L. 119.000
NIGHTMARE SIMPSONS L. 109 000
OLIMPIC GOLD L. 69 000
OTTIFANT L. 99.000
OTTIFANT CARTOON L. 109 000
OUT OF THIS WORLD L. 89 000
PAPERBOY L. 49.000
PELÉ SOCCER TELEFONARE
POWER MONGER L. 59.000

ORDINA SUBITO GRATIS IN OGNI SPEDIZIONE *

"KLASH"

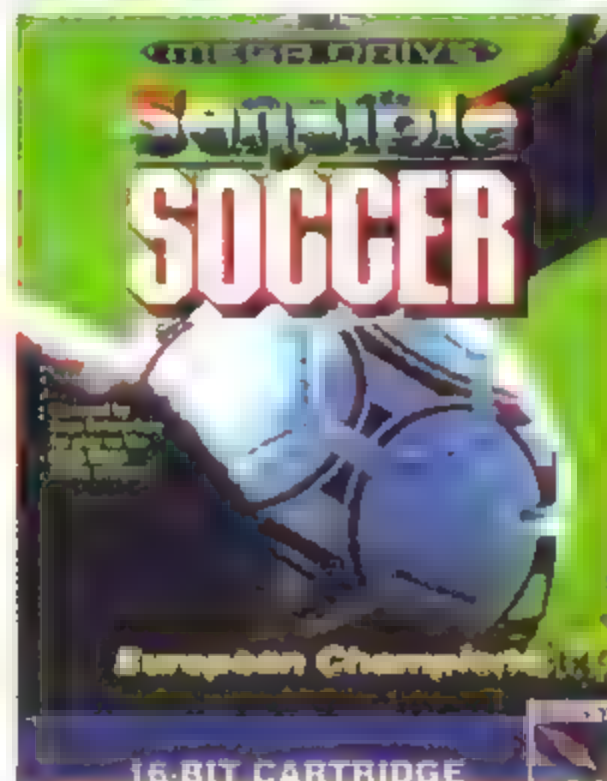
IL RIVOLUZIONARIO COPRI CONSOLE APPOSITAMENTE STUDIATO PER PROTEGGERE LA TUA MACCHINA DA POLVERE, LIQUIDI, ECC. EVITERETE GUASTI COSTOSI. RICORDA KLASH PUOI AVERLO SOLO DA NEWEL.

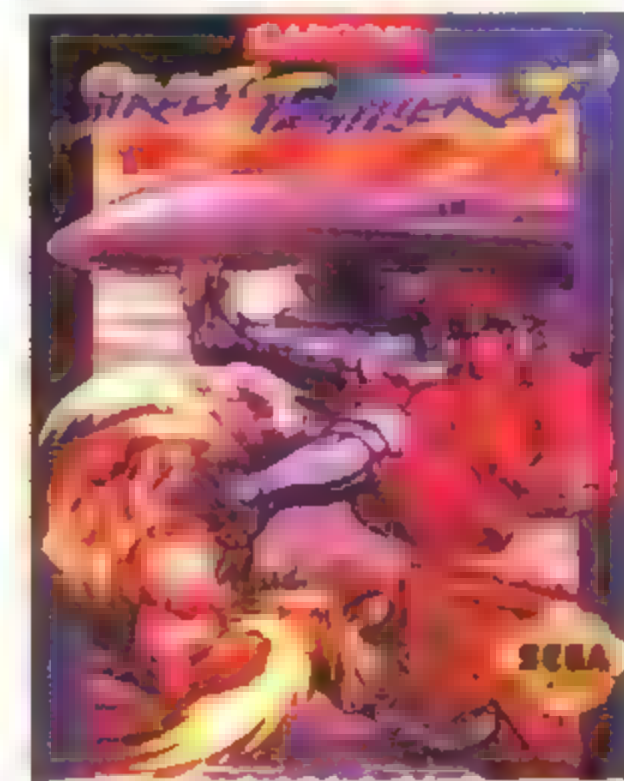
* Ordine minimo di spedizione L. 100.000

PERMUTIAMO LE TUE VECCHIE CASSETTE USATE. PASSA IN NEGOZIO!

PUGGYS L. 109 000
RAMPART L. 69 000
RANGER X L. 109 000
RBI '93 BASEBALL L. 99.000
REN & STIMPY L. 109.500
ROAD RUSH II L. 69.000
ROAD RUSH L. 49.000
ROBOCOP 3 TELEFONARE
ROBOCOP vs TERMINATOR TELEFONARE
ROCKET KNIGHT ADVENTURE L. 99.000
SAINT SWORD L. 39 000

SD VARIS L. 39.000
SENNA-SUPER MONACO GP II L. 79.000
SHADOW DANCER L. 59 000
SHADOW THE BEAST II L. 69.000
SIDE POCKET L. 59 000
SIMPSON L. 89 000
SONIC L. 39.000
SONIC II L. 59 000
SPACE HARRIER II L. 39 000
SPEED BALL II L. 55 000
SPIDERMAN & X-MAN L. 119.000
SPLATTERHOUSE PART III L. 89 000
STARFLIGHT L. 69 000
STORMLORD L. 29 000
STREET OF RAGE 2 L. 79.000
STRIDER L. 39.000
SUB ATTACK L. 79.000
SUMMER CHALLENGER L. 69.000
SUPER AIR WOLF L. 69.000
SUPER CHASE HQ L. 59 000
SUPER HIGH IMPACT L. 29 000
SUPER SHINOBI II L. 89 000
SUPER SMASH TV L. 39.000
SUPER THUNDER BLADE L. 49 000
SUPER WRESTLING MANIA L. 59 000
SWORD OF VERMILION L. 69.000
TAKE THE A-TRAIN L. 39 000
TALE SPIN L. 69 000
TEAM USA BASKETBALL L. 59.000
TECNO BOWL AMERICAN FOOTBALL TELEFONARE
TECNO CLASH L. 109 000
TENNIS GRAND SLAM L. 55 000
TERMINATOR 2 L. 59 000
THUNDER FORCE II L. 39.000
THUNDER FORCE IV L. 59 000
THUNDER FORCE IV PAL L. 69.000
TOE JAM & EARL L. 29.000
TOKI L. 49.000
TOYS L. 99.000
TURTLES L. 109.000
TWIN HAWK L. 59.000
TWINKY TALE L. 49.000
TYRANTS L. 69 000
WHIP RUSH L. 39 000
WINTER OLIMPICS '94 TELEFONARE
WIZ'N'LIZ L. 109 000
WONDERBOY V L. 39.000
WOLF CHILD L. 109 000
WORLD CUP SOCCER L. 45.000
WORLD OF ILLUSION L. 59.000
WRESTLE WAR L. 29 000
WWF ROYAL RUMBLE TELEFONARE
X-MAN L. 99.000
XRD L. 29.000
ZOMBIE AT MY NEIGHBOR L. 109.000

OFFERTA SPECIALE

DISPONIBILE ORA !

DISPONIBILE ORA !

OFFERTA SPECIALE

HAUNTING STARRING POLTERGUY

Non ci credo. Proprio io, contro di qua, contro di là. Mia madre non mi guarderà più in faccia. No, non può essere. In fondo è solo un'immagine e quattro parole, per di più soltanto per pochi minuti al giorno. Ma la amo. Oddio mio, la amo. 'Azz, e non sai quanto, ti amo, piccola Sabrina di "Non è la Rai".

Quella che legge le lettere. Dietro la scrivania. Con gli occhiali da grillo parlante e gli eterni pantaloni neri. Lorenzo (un bravo guaglione ma un poco fesso) dice che morfologicamente Sabrinuccia ricorda vagamente Pippo Baudo, il che ci porta sull'argomento "mostri", e quindi dritti dritti in faccia a *Haunting starring Polterguy*.

Chi è Polterguy? È un morto che si diverte a tritare i balls alla famiglia Sardini (che siano forse una velata presa in giro, ma velata velata, ai nuclei italo-americani. Forse magari un po' sottile, forse ironia, ma forse?) (forse, ndr) che, sembra, ha avuto l'ardire di insediarsi dove proprio non doveva. A Polterguy giustamente gli girano alquanto e quindi si sente in diritto di rompere le scatole a più non posso.

Questi poveri Sardini (mamma mia che cognome) sono soltanto in quattro, padre, madre e due figli, e tutto quello che possono fare è subire. Infatti, una tantum, ci è concesso il controllo del cattivo (Polterguy), anche se con quella faccia, il capofamiglia Sardini, è sicuramente più mafioso che americano. Polterguy però non usa tritolo jugoslavo per far sloggiare i Sardini da casa, oh no, lui è molto più sottile: usa il suo potere ectoplasmico per entrare nei mobili, nei quadri, nelle suppellettili e in qualsiasi luogo posto disposto a ospitarlo, e far evacuare anche lo stomaco agli inquilini molesti tutti pizza, baffi neri e mandolino. Le situazioni divertenti

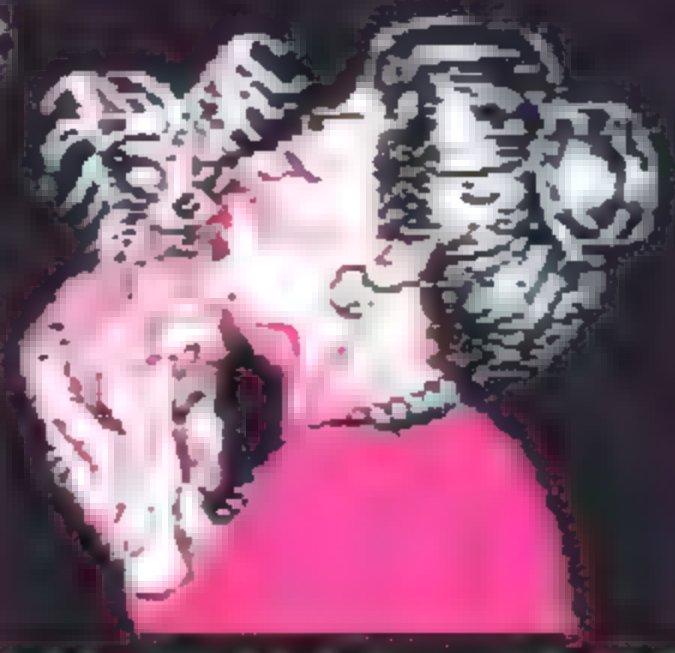
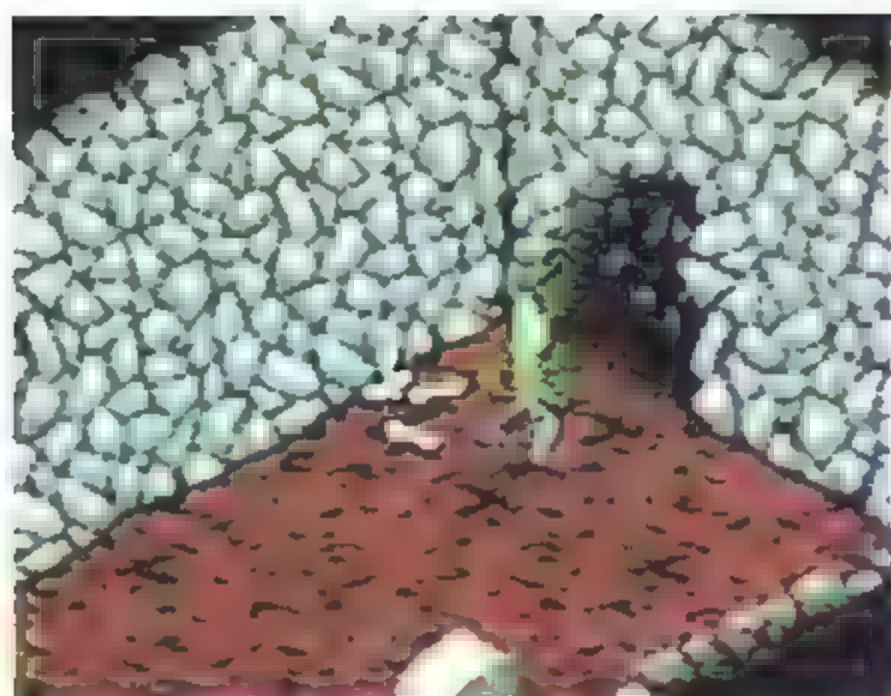
Sopra, Polterguy in azione. Vestito da ballerina? Che paura...
Sotto, la famiglia Sardini a tavola. È uno dei momenti migliori per terrorizzarli, hanno tutto sullo stomaco.

OCUS POCUS

VITO SARDINI

Più impressionabile di quel che sembra. Quando vede un mostro esclama un curioso.

FLO SARDINI

Con tutte queste cosse che si sentono in giro, queste macchine infernali, i [illegible], i film di Was Din, mai che la gente si riposasse.

La sezione del dungeon. Probabilmente una delle sezioni peggio riuscite del gioco. Peccato...

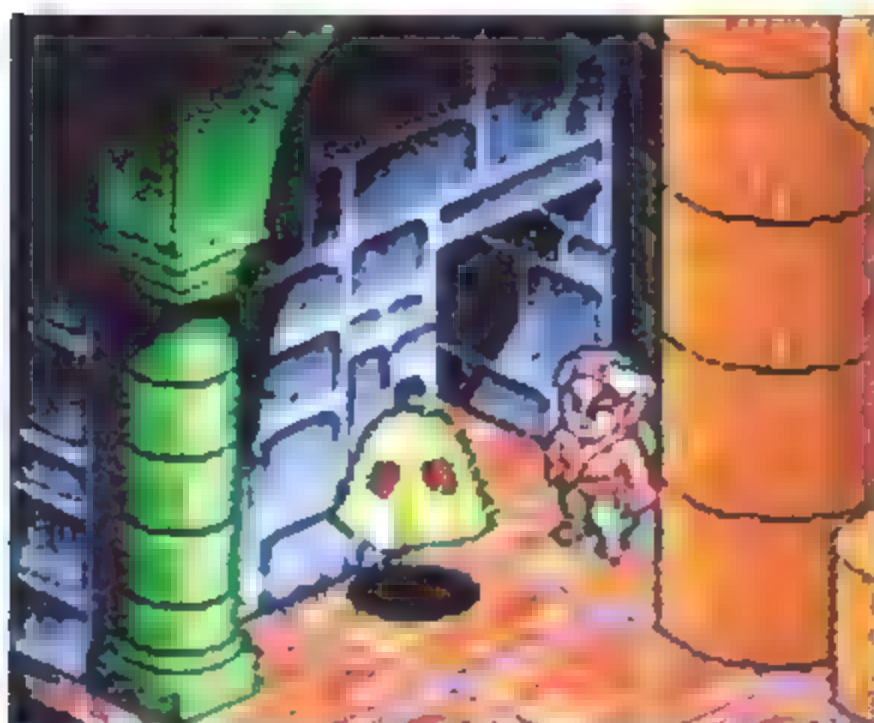
La mappa della casa indica la posizione dei Sardini e il rispettivo grado di terrore che li pervade.

sono parecchie, chitarre che lanciano corde, piatti volanti, tappeti che diventano sangue, personaggi che escono dalla TV e mostri immondi che fuoriescono dagli stipiti delle porte, modellini che si schiantano, fetenzie blobbose negli armadi e vai così. La cosa migliore è comunque la tremenda creatura nel profondo reCesso: infilatevi nel water e vedrete sorgere un enorme ammasso di mer(fff, appena in tempo, questa parentesi è arrivata appena in tempo, NdR) che, giustamente, sparge ovunque dei tronchi di mer(prevedibile, NdR). Una volta che avete fatto scappare i Sardini dalla prima casa dovrete seguirli per altre tre magioni, e solo quando li ridurrete al livello di barboni senzatetto potrete finalmente riposare in pace. Va detto che, agli occhi dei Sardini, Polterguy è invisibile. Il cane maledetto che sta in giardino invece vi vede molto bene e può mordervi facendovi male. Polterguy ha nella saccoccia ectoplasmica dei rimedi per queste situazioni, come un incantesimo per reintegrare l'energia e un altro per sparare palle infuocate a chi meglio crede. Volendo, Polterguy può anche impossessarsi del corpo di uno dei Sardini e poi far prendere un collasso ai familiari esplodendogli davanti. Tutte queste cose simpatiche però consumano le vostre riserve di Ecto, che è un liquido moccioloso di cui avete costantemente bisogno. Quando il livello di Ecto scende a zero il Grande Spirito vi chiama dal falò e vi fa scendere negli oscuri dungeon (in realtà ci si vede benissimo perché un monitor acceso è un oggetto molto luminoso) per raccattarne altro (macchie verdi), insieme a qualche occasionale incantesimo gratis (macchie rosse). Può capitare che i Sardini stessi lascino cadere dell'Ecto, che comunque scompare velocemente e va raccolto presto. Cercate di farcela perché le sequenze nei dungeon sono davvero una ciste nell'occhio e annoiano già la prima volta, buttando giù un po' tutto il gioco che dopotutto è discretamente gradevole. Il sonoro fa veramente schifo (quando raccogliete l'ecto si sente come un pernacchione pauroso, ma chi ha fatto gli effetti sonori?) con particolar menzione per le musiche davvero tristi. Però, graficamente il gioco è più vario di quanto ci si aspetti e le situazioni da creare sono divertenti almeno per le prime tre volte che le vedete, poi cominciano ad ammosciare e l'amarezza è in agguato quando scoprite che alla fine il gioco è tutto lì. Originale senza dubbio e anche ben impostato se dimenticate la sequenza del dungeon (che ammoscia tutto quanto: avrebbe dovuto essere diversa e soprattutto migliore. Se poi ci fossero state più sequenze... non si spreca così una cart da 16 Mbit, figli miei). Cercate di provare *Polterguy* perché non è poi malaccio anche se tende a divertire meno una volta viste le varie scenette.

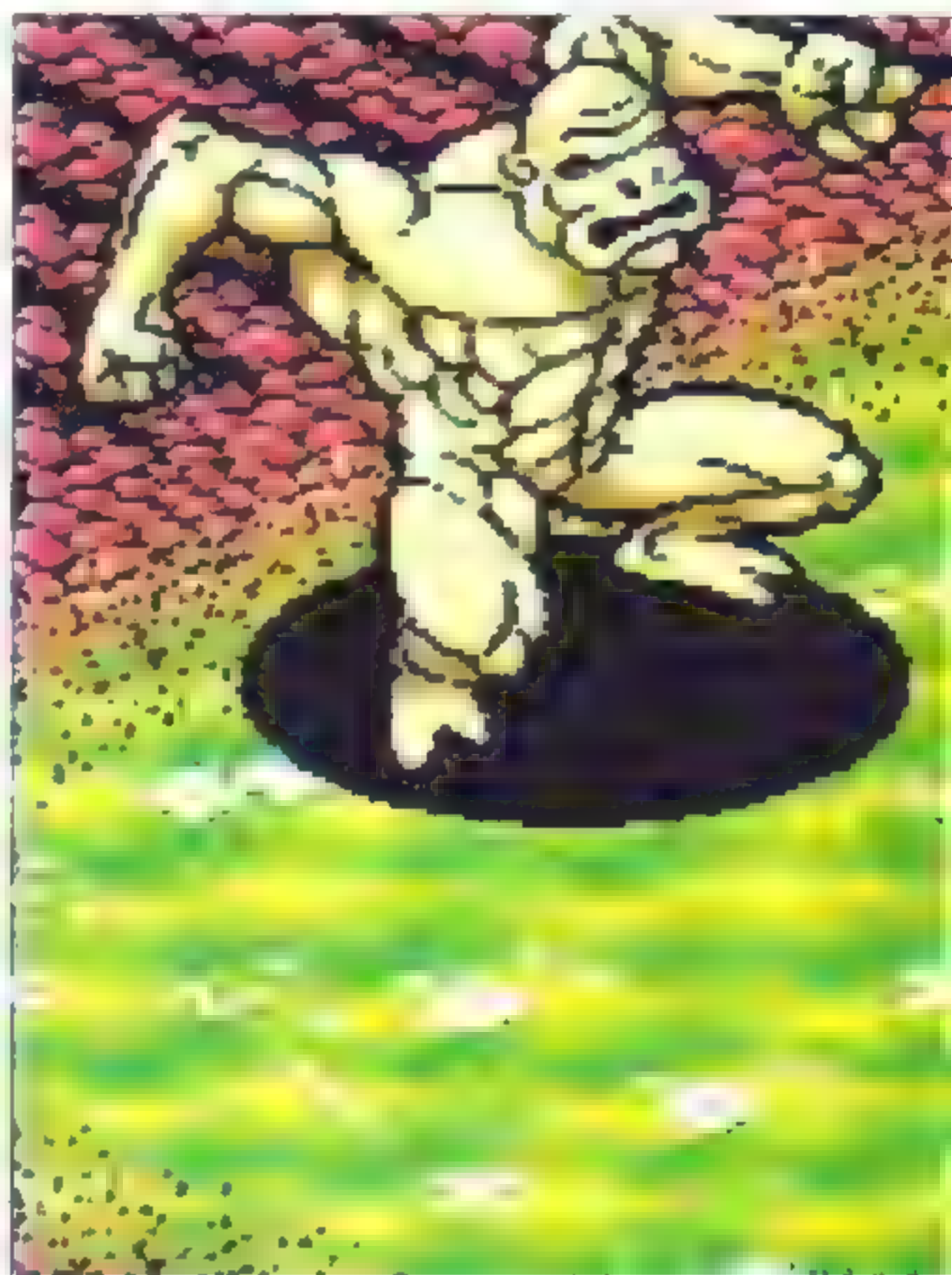
Si ringrazia sinistramente Megaboy Club - RM

COMMENTO

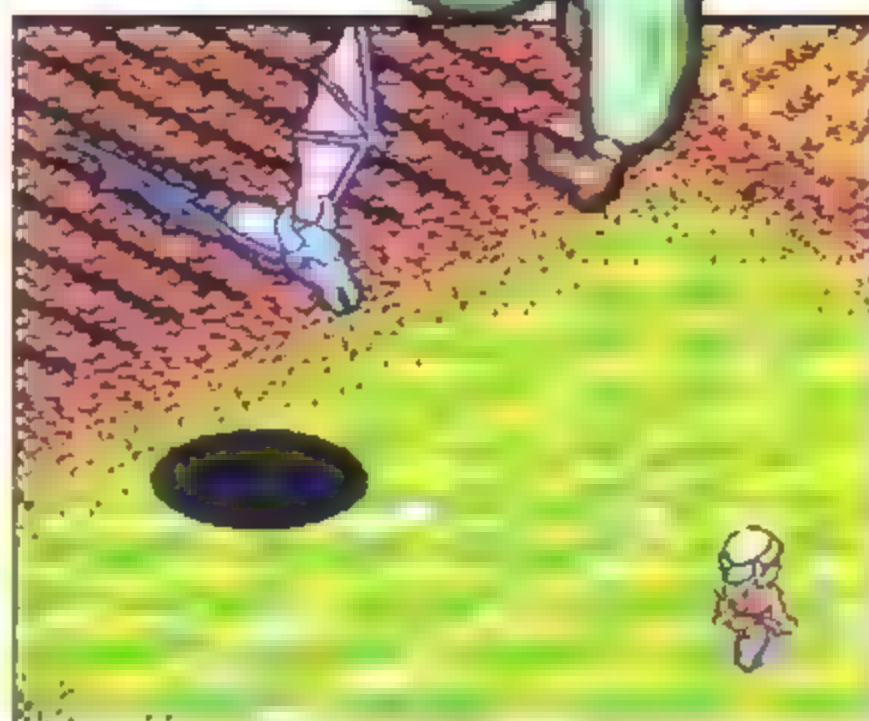
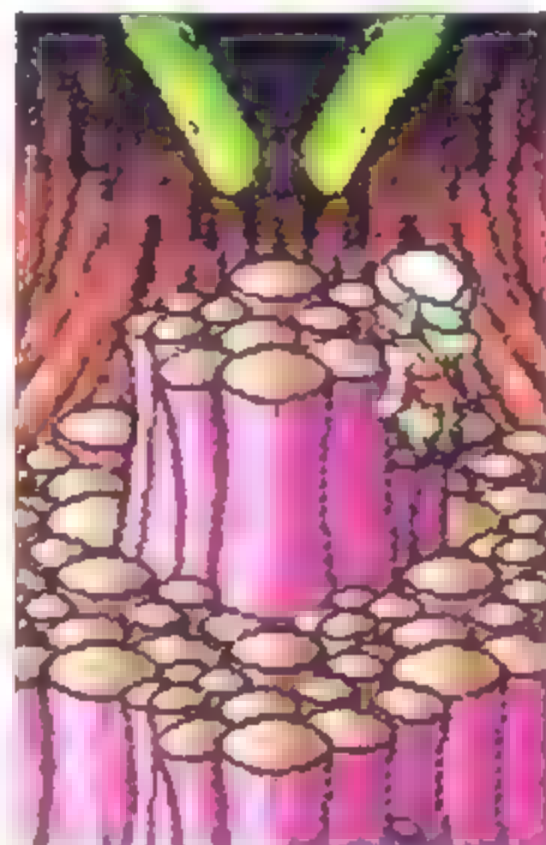
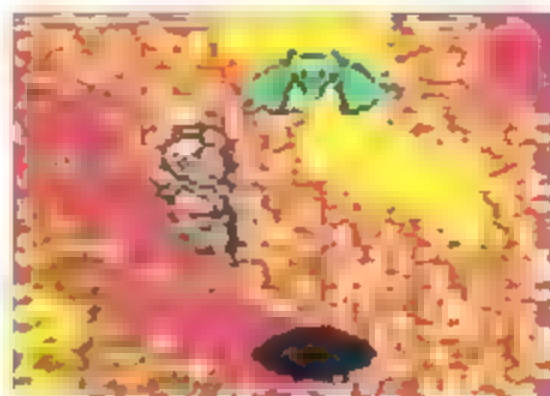
Bisogna dire le cose come stanno: *Polterguy* è, per una volta, un tentativo di fare qualcosa di diverso. La fortuna dovrebbe aiutare gli audaci ma probabilmente adesso i programmatori di *Haunting* staranno constatando che la saggezza popolare ha poca attinenza con il meno bucolico mondo dei giochi elettronici. *Polterguy* è un tentativo, ottimamente implementato per quel che riguarda l'aspetto tecnico, ma pur sempre un tentativo. E, guarda che iella, riuscito soltanto per metà. Le sezioni nei dungeon sono un obrobrio pauroso e, per quanto siate bravi, sembrano davvero inevitabili: prima o poi le dovete affrontare. Quello che resta è un gioco che può durare anche un mesetto, o almeno il tempo di vedere tutte le animazioni.

Macchebbello macchebello, finalmente un gioco sui cavalli: ci mancava proprio! Ah, l'ippodromo dietro casa, le pozzanghere fangose, le suore naziste, le sassaiole sul cranio, le filastrocche del Branduardi... Aiuto, è impazzito un recensore! Ah, no, si tratta solo di Apecar.

L'infanzia, che ricordi meravigliosi: i primi giochi della Ultimate sullo Spectrum, cose tipo *Alien 8* e *Knight Lore*: bei tempi, bei programmi, ma gli unici giochi dedicati ai cavalli che circolavano in quel periodo erano *Grand National* e un evento di *Summer Games II*. Too bad. Per fortuna che adesso arriva la Sony con questo *Equinox* a dare il giusto risalto a questi stupendi animali e.... no, basta, non faccio neanche ridere: *Equinox* non c'entra niente con i cavalli, ma si ricollega direttamente a quei giochi Ultimate citati qualche riga fa... in effetti la prospettiva isometrica qui adottata richiama alla mente tali classici, e poi *Equinox* è il seguito di quel *Solstice* già apparso su NES tempo addietro: avete connesso? Solstizio e Equinozio, fila, vi pare? E comunque no, porca miseria, niente cavalli. Peccato. *Equinox* è un'avventura dinamica molto classica, contraddistinta da un'azione di gioco decisamente 8 bit. Questo significa poco alla luce di un'ottima realizzazione tecnica e di una giocabilità esagerata: *Equinox* sarà pure un'idea vecchia, ma funziona bene e a quel punto: who cares...

Siete alla ricerca di vostro padre, segregato da qualche parte all'interno della cartuccia. Per trovarlo non bisogna comunque aprire la suddetta ma attraversare in verticale un bel paccozzo di dungeon che ricordano a prima vista quelli di *Landstalker*, anche se i due giochi sono completamente diversi. Nell'ultima locazione di ogni dungeon potrete socializzare in modo poco ortodosso coi Sacri Guardiani di Fine Livello, eliminati i quali potrete dire di aver completato il gioco. Ovviamente prima di arrivare alla locazione finale dovrete farvi tutto il dungeon per lungo e per largo alla ricerca di chiavi (che stranamente non si trovano mai), armi, incantesimi, insomma, la solita paccottiglia con cui farciscono i GdR. Generalmente c'è sempre qualche enigma intricato da risolvere prima di poter effettivamente fare qualcosa di buono, inoltre i dungeon traboccano di mostri (abbastanza stupidi) e pericoli vari, quali spuntoni, trappole, fosse, ecc... Ovvio che potete saltarli ed evitarli, ma in caso doveste risultare degli impediti vedrete il vostro livello di energia calare in modo pauroso, e bastano davvero pochissimi urti per rimanerci secchi. Il mondo di Equinox è composto da otto dungeon posizionati su altrettante isole, e l'accesso a queste è sequenziale, nel senso che l'accesso agli altri livelli vi sarà precluso dalla vostra stessa inabilità di completare il dungeon aperto. In pratica questo significa che i livelli sono disposti tradizionalmente in ordine crescente di difficoltà, e

La grafica è quasi infantile, cosa che ha decretato il successo di altri giochi sullo stile di *Equinox*.

questo rende Equinox molto più simile a un'avventura arcade che a un RPG, sebbene l'elemento magia sia contemplato insieme a una panoplia di armi niente malaccio. Graficamente Equinox è superiore alla media, molto belline, per esempio, le rotazioni del paesaggio esterno, ottimo l'uso dei colori. La difficoltà è calibrata in modo corretto, e per quanto vagherete per i dungeon, vi assicuro che non ci troverete nessun cavallo. Neanche uno. Giuro.

• APECAR

Si ringrazia
Megaboy Club - Roma

I pericoli arrivano da terra e dall'aria. Perdendo troppi punti energia, logicamente, l'avventura giungerebbe a un epilogo poco edificante. L'aquila che sta per attaccare il personaggio qui sopra sembra avere un assoluto bisogno di carne fresca per nutrire i suoi piccoli, non ditemi che sarete così brutali da lasciarli senza cibo...

LEONKARULLA

In un mondo pericoloso come quello di Equinox armi e spell che possono aiutare sono sempre ben accetti, anche se un vero eroe dovrebbe contare solo sulle sue forze per risolvere le situazioni più disperate (non saremo certo noi a rifiutare simili aiuti che paiono giungere dal cielo). Ecco che arriva puntuale la lista di alcuni degli oggetti reperibili.

COLTELLI: l'arma standard. Sono veloci ma non troppo efficaci.

SHURIKEN: niente male, cioè, fanno male.

HEAL: spell utilissimo. Potete ripararvi le ferite senza dover fare come Rambo.

SLOW: rallenta gli avversari (e non solo). Costa da matti in termini di energia.

MELE: vi tirano un po' su il livello di forza in ossequio al noto proverbio.

NB: Questa è solo una breve lista. Gli oggetti (e gli spell) da trovare sono molti e tutti degni di essere scoperti. Ricordatevi che gli incantesimi succhiano energia magica (indicata dalla barra verde in fondo allo schermo), quindi sappiatevi regolare.

COMMENTO

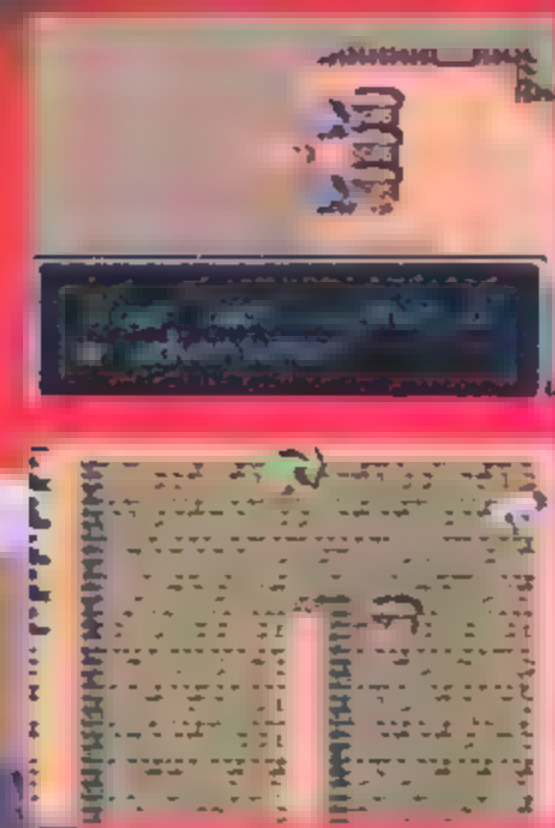
Si possono pagare cento e rotte mila lire per una lezione di storia? È un metodo un po' rozzo per far intuire alla vostra professoressa privata che passereste volentieri alla pratica dopo l'oretta di teoria, oppure è all'incirca come comprare una copia di Equinox, il che non è necessariamente male. Il gioco è ben realizzato, discretamente vario e molto, molto curato per quanto riguarda gli sprite e più in generale la grafica, colorita con indubbio gusto. I fondali tendono comunque a ripetersi e il layout delle stanze è a volte fuorviante per via della prospettiva: sarebbe stato bello poter cambiare la visuale. Ottima roba per gli appassionati, ma per gli altri è da comprare solo dopo aver completato *The Secret of Mana* e il buon vecchio Zelda 3.

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Equinox**
Casa	**Sony**
Distribuzione	**Sony Italia**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**Salva 4 posizioni**
Livelli di difficoltà	**1**

SOTTO CONTROLLO

Per muoversi — **Usa le magie** — **Usa le armi** — **Per saltare**

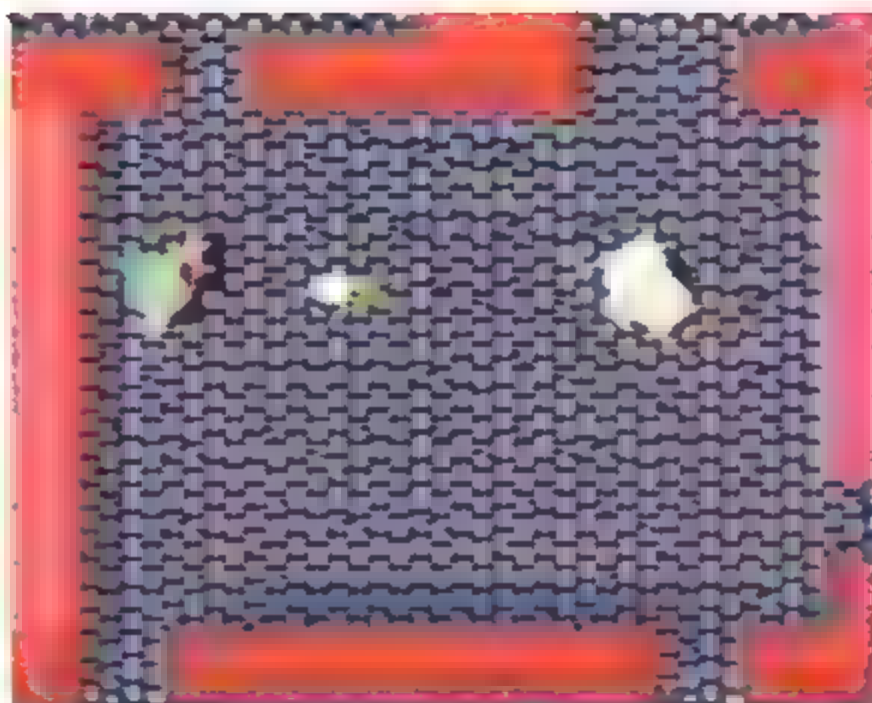
GAUNTLET IV

Era una notte buia e tempestosa... Cupi e lontani, spaventosi fulmini sferzavano il cielo come la frusta di un cocchiere impazzito. Il vento impetuoso e inclemente colpiva il volto di Vordak senza pietà procurandogli delle dolorose fitte alle guance e ai lobi auricolari...

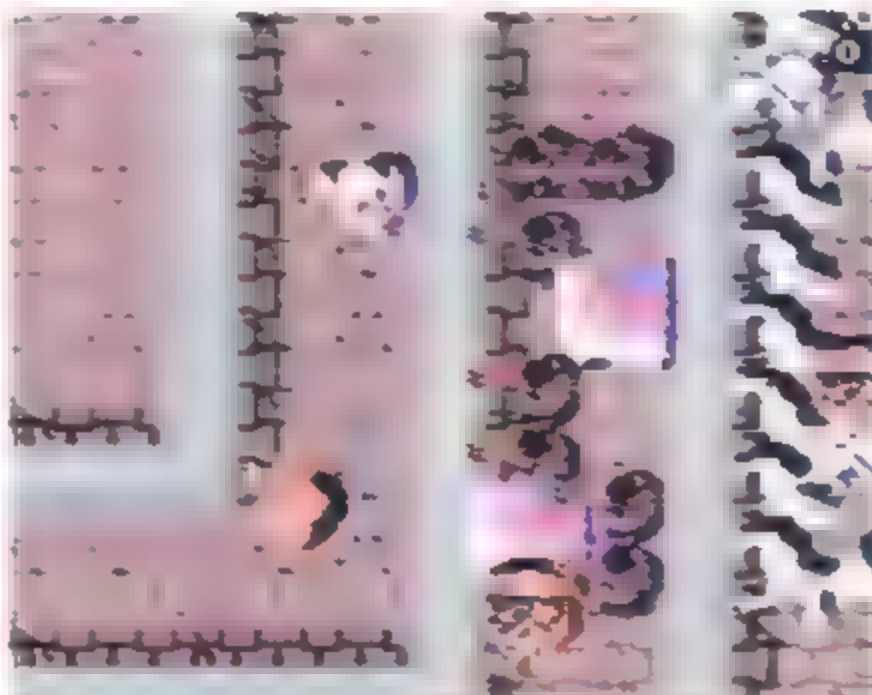
"Sì ma questo che centra con *Gauntlet IV*?" - "Niente, perché?" - "Ah no, era così per sapere..." Insomma, mi sembra sia giunta l'ora di farla finita con tutti questi sequel: possibile che il mercato dei videogiochi sia così in crisi da non riuscire più a sfornare qualche titolo di buon livello qualitativo senza dover per questo sfruttare il successo di qualche capostipite? Possibile che la musa ispiratrice dei programmatori si sia esaurita al punto da impedire agli stessi di produrre un nuovo *Zelda*, un novello *Simcity* o un titolo alla *Lemmings*? Dispiace ammetterlo ma pare proprio di sì, almeno vedendo i giochi che stanno uscendo in questo periodo. Intendiamoci: *Gauntlet IV* non è un gioco fatto male, come avrete modo di leggere nel commento: i programmatori hanno fatto un ottimo lavoro dal punto di vista tecnico, il problema è che *Gauntlet IV* è un gioco tremendamente VECCHIO! Chi lo ha prodotto non si è neppure premurato di aggiungere qualche elemento innovativo che permetta di giustificare il "IV" posto affianco a *Gauntlet*, persino la mappa dei livelli è rimasta immutata! È per questa ragione, oltre che per il rispetto nei confronti di voi lettori, che mi rifiuto di descrivere la struttura di un gioco che certamente già conoscete a menadito, limitandomi pertanto a elencarne solamente le (poche e insignificanti) differenze che caratterizzano questo quarto episodio di una delle saghe più antiche che la popolazione videoludica ricordi. In teoria, il menu principale offre la pos-

Il duello tra due giocatori aggiunge un pizzico di varietà e permette a due diversi personaggi di darsele di santa ragione!

Se pensate che i dungeons di Gauntlet non siano frequentati da persone a modo, provate a girare a tarda ora nei paraggi della redazione di Game Power. Altro che fantasmi e orchi, girano certi tipi...

sibilità di scegliere tra ben quattro diverse modalità di gioco: Arcade, Quest, Battle e Record. Il modo Arcade è sostanzialmente la conversione "pura" dell'originale *Gauntlet*. La seconda modalità dovrebbe invece rappresentare l'innovazione fondamentale del gioco: pur mantenendo la struttura di base del modo Arcade, Quest aggiunge degli elementi propri di un RPG, cercando idealmente di dare più spazio all'abilità logica e alla cooperazione tra giocatori. Il modo Battle, invece, offre la possibilità a due o più giocatori di cimentarsi in singolar tenzone nell'arena di Gauntlet. Il modo Record, infine, non è altro che una variante del gioco Arcade in cui un solo giocatore alla volta può cimentarsi, facendo possibilmente buon uso dei 99(!) crediti magnanimamente concessi dal computer (che sciccheria...).

Niente di nuovo sotto il sole insomma, fatta eccezione per pochi trascurabili dettagli, ragion per cui pensateci bene prima di decidere di investire i sudati risparmi in un gioco già masticato, digerito e rigurgitato (perdonate l'espressione un po' forte, ma noi non-morti preferiamo lasciare la cura dell'eleganza al sarto e al calzolaio!)

• *Vordak*

Ahi, ahi! Pare che Questor, l'elfo, stia passando un brutto quarto d'ora. Mai mettersi contro un mago, specie se si chiama Vordak!

Siamo la coppia più bella del mondooo... Qualunque giocatore di GdR vi confermerà che l'accoppiata mago-guerriero è la più efficace

MA QUANTE BELLE TORRI MADAMA DORÈ...

Nel modo Quest, i giocatori (o il "party" come si usa dire tra giocatori di ruolo incalliti) dovranno cercare di risolvere un'avventura sullo stile di 'Dungeons & Dragons' (il celebre RPG da tavolo) intitolata 'Il Castello della Successione'. Scopo dell'avventura è penetrare nel suddetto castello e cercare di scoprire il terribile mistero che si cela, secondo un'antica leggenda, nelle sue cripte. Il problema è che il castello è protetto da 4 torri massicce e imponenti che garantiscono, grazie a un arcano sortilegio, l'inviolabilità dei portali del maniero. Per spezzare l'incantesimo, narra un'antica profezia, si renderà necessaria la conquista di ognuno dei 4 Elementi Alchemici (fuoco, terra, acqua e aria) che ogni torre rappresenta.

TORRE DEL FUOCO: situata a Nord-Ovest del castello, la Torre di Fuoco è la prima, e ovviamente più facile, delle quattro torri. Protetta dal suo fiammeggiante elemento, la Torre di Fuoco è comunque resa impegnativa dalla presenza di particolari mattonelle diffusissime in tutti i piani da cui fuoriescono delle colonnine di fuoco il cui contatto è letale per gli avventurieri.

TORRE DELLA TERRA: posta a Nord-Est, la Torre di Terra è protetta da creature malvagie e pericolose che tenteranno di fermare gli avventurieri facendo uso dei trucchi più subdoli. Come se non bastasse, a causa del particolare elemento cui questa torre è dedicata, tutti i pavimenti sono coperti da una strana fanghiglia che rallenta e impaccia il movimento dei giocatori.

TORRE DELL'ACQUA: si trova a Sud-Ovest del Castello della Successione. Meglio conosciuta come Torre di Ghiaccio, questo pericoloso edificio è protetto dall'elemento acqueo, che in forma solida rende estremamente scivolosi e insidiosi i pavimenti di ogni piano. Resi probabilmente più cattivi dal freddo siderale che regna nella torre, i suoi abitanti si dimostrano nemici particolarmente aggressivi e pericolosi.

TORRE DELL'ARIA: più nota come Torre del Vento a causa delle terribili tempeste che vi imperversano, questo mastodontico edificio situato a Sud-Est è stato concepito, progettato e costruito in modo tale da far confluire in particolari condotti posti all'interno della sua struttura dei potenti flussi d'aria compressa facendo un sapiente utilizzo delle forti correnti aeree cui l'edificio è sottoposto. Un vero e proprio prodigio dell'ingegneria!

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	SFIDA
Particolarmente fluido lo scrolling multidirezionale	Estremamente apprezzabili le 137 frasi digitalizzate	Nulla da eccepire	Il gioco conta 90 livelli, in più ci sono 4 torri e un castello nel modo Quest

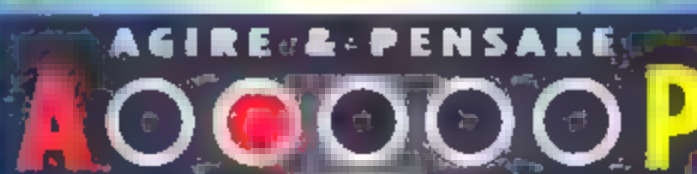
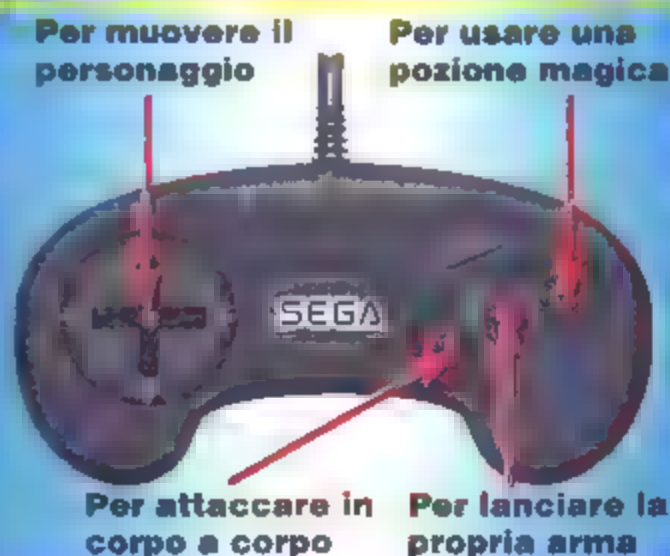
COMMENTO

Mi nestra [illegible] dala [illegible] data que poco che basta per render a [illegible] appena l'ep dina *Gauntlet IV* non è [illegible]. D'accordo, la conversione è fedele [illegible] originale, le voci campionate sono perfette [illegible] e efficace, la giocabilità è più che soddisfacente e anche la longevità, con più di 90 livelli di gioco, è senz'altro accettabile, però [illegible] stiamo parlando della conversione di un gioco uscito più di [illegible]. Oltretutto le quattro opzioni di gioco sono una vera e propria [illegible] per [illegible] che in realtà differiscono ben poco tra di loro. Data la quasi assenza [illegible] di innovazioni mi sento di poter considerare questo prodotto soltanto a [illegible] più [illegible] *Gauntlet* originale dal [illegible], visto che questa ne è una copia perfetta.

SCHEDA TECNICA

Titolo ____ **Gauntlet IV**
Casa ____ **Tengen**
Distribuzione ____ **Import**
N. Giocatori ____ **1/4 (Con l'adattatore)**
Continua? ____ **Password**
Livelli di difficoltà ____ **8**

SPARATUTTO

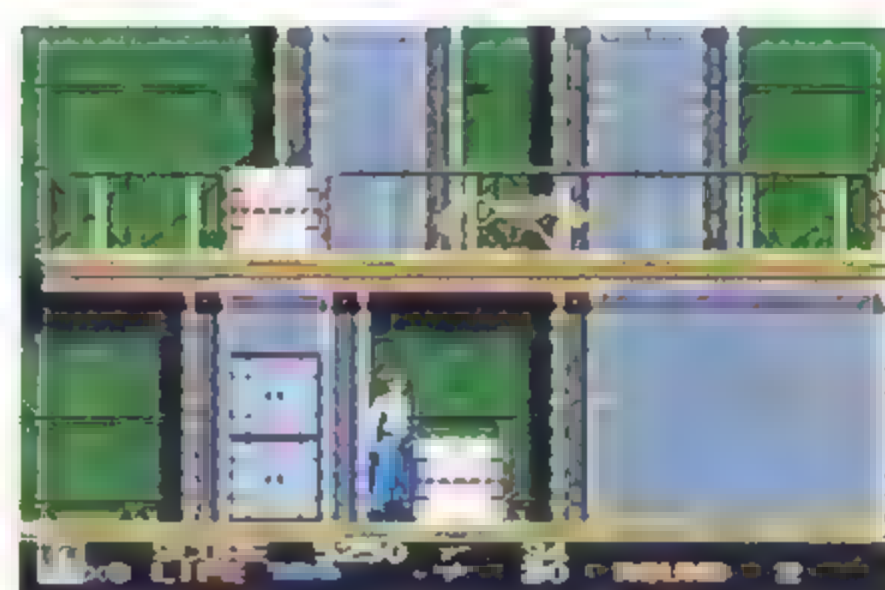
SOTTO CONTROLLO

ROLLING THUNDER 3

Acquario: Incontrerete oggi la vostra anima gemella, e oltretutto sarà una stordita da gran premio. Il lavoro vi riserverà molteplici sorprese, tutte gradevolissime, e la Luna amica in trigono con Giove crea intorno a voi un'aura magica che suggerisce vincite al gioco. Fisicamente, siete al top della forma.

Per un agente segreto non c'è mai un momento di pausa. Vai di moto, corri a piedi e nemici tra i più agguerriti. Ma chi ve lo ha fatto fare?

Ebbene sì amici vicini e lontani questa volta si tratta proprio di uova, ovvero il piatto tipico di Raist quando la mamma è in vacanza... (o forse mi confondo con la pettinatura?) Ma passiamo alle cose serie: forse alcuni di voi ricorderanno il nome di Dizzy associato ad una serie di giochi per computer di largo successo risalente a parecchi anni fa. Si tratta proprio dello stesso personaggio che la Codemaster ha deciso di proporre ora anche per MD. Peccato che l'agente speciale Albatross sia nato sotto il segno dei pesci, che sfiga, ha sforato di appena due ore: colpa della madre e degli scossoni dell'ambulanza. Peccato davvero, perché le previsioni di oggi per questo segno non sono propriamente allegrotte: tanto per cominciare profetizzo un'infiltrazione forzata nel quartier generale della Geldra s.p.a., una ditta di furbacchioni il cui spettro d'azione va dal furto delle caramelle allo sterminio delle

A differenza dei due precedenti episodi è possibile sparare anche in diagonale, un gran bel vantaggio!

Far fuori i nemici è un passatempo che a lungo andare stanca, ma quando c'è di mezzo la pelle...

Nessuno in giro? Sembra un miracolo! È il momento giusto per prendersi un meritato, quanto breve, riposo.

...E SE NON MUORE COL GAS

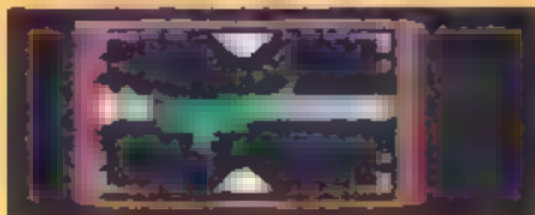
Rolling Thunder III discende direttamente da *Rolling Thunder* I e II, ma prima che mi diate del imbecille è meglio che vi spieghi in che senso. Purtroppo non ho avuto l'occasione di giocare a fondo il secondo titolo della serie, ma posso dire con una certa sicurezza che il terzo episodio ha preso gli elementi migliori dai due vecchi titoli e ha aggiunto delle ottime armi speciali. Tra l'altro, ora l'agente Albatross può sparare anche in diagonale e quando esaurisce le munizioni della pistola spara ugualmente ma in modo più lento. Ricordatevi poi che una volta selezionata un'arma speciale non potrete più usarla per tutto il gioco, ma potete anche scegliere di andare avanti senza, usando semplicemente i cazzotti

'MAZZA LA VECCHIA COL FLIT

Giocare coi videogames è il modo meno sicuro e pratico per farsi venire una crisi epilettica guardando uno schermo televisivo, anche perché ogni volta bisogna collegare la console...se poi volete esagerare oltre all'epilessia potete farvi venire qualche raptus omicida, dato che sono in offerta speciale grazie alla violenza gratuita infusa a litri nei giochi moderni. Guardate ad esempio le armi speciali dell'agente Albatross (er mito der motocross):

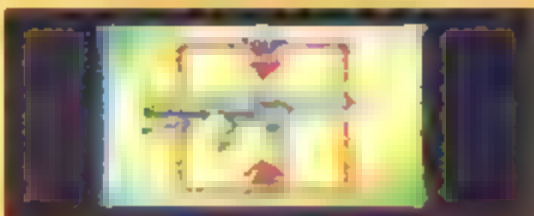
FLASH

Un paparazzo micidiale questo agente Albatross, lancia cariche di magnesio direttamente in faccia agli obiettivi per impressionare il soggetto. Le Polaroid gli fanno schifo.

BAZOOKA

Il Bazuca è una nota danza argentina che provoca l'apertura di una singolare voragine ad altezza sterno se ballata in modo improprio.

GRENADE

Come cantava la buonanima di Claudio Villa, la granata veniva spesso installata sul binario, ma quelli erano altri tempi.

FULLAUTO

L'arma più cara al noto Re Mitra, che trasformava in Emmenthal tutto quello che toccava.

CANNON

L'arma preferita dagli skonvolti del joypad, e al contempo la più odiata dai mostri di fine livello (che ci sono anche in *RT III*, però, che bella cosa)

FIRE

L'agente Albatross è un maledetto petomane e ci dà dentro di loffione. In caso di prolungata astinenza da boriotto si diletta con questo lanciafiamme.

LASER

Ah, il laser, utilissimo: serve a cancellare permanentemente quegli odiosi tatuaggi sulla cassa toracica dei nemici.

SHOTGUN

Bof, uno sparo a tre vie.

CRACKER

Provate voi a lanciare una fetta biscottata. Magari pretendete pure che esploda. Che gente.

formiche a colpi di capoccia. I ragazzuoli però stavolta hanno esagerato perché per far intervenire un agente segreto le cose devono essere per forza gravi. E quindi, mentre il buon Albatross stava già pensando di dedicare il weekend alla pulizia della sua collezione di joystick (se la capite sappiate che sono commosso), arriva la telefonata che gli cambia la vita, anche se potete farlo pure voi decidendo il numero di omini a disposizione direttamente dallo schermo del menu. Aprendosi la strada a colpi di pistola, Albatross deve, seppur controvoglia, attraversare un bel paccozzo di livelli a scorrimento orizzontale e talvolta verticale. Rispettando la tradizione della serie di *Rolling Thunder*, l'agente può cambiare piano salendo o scendendo dalle rampe sempre presenti sullo schermo, manovra questa a volte indispensabile per oltrepassare certi punti del percorso bloccato da ostacoli di varia estrazione. Altra peculiarità della serie, le porte che costellano lo sfondo del gioco: Albatross deve farne un uso appropriato, entrando in quelle contraddistinte da cartelli che indicano il tipo di deposito a cui quella porta dà accesso. Ad esempio, entrare in una porta segnata con "bullets" dà come effetto la ricarica della Beretta, mentre altri depositi contenenti armi speciali vi forniscono, ehm, le armi speciali, che sostituiscono in ogni caso quella che potreste aver scelto all'inizio del gioco. Potete trovare la descrizione dei gingilli in un box triste e isolato da qualche parte su queste pagine, e molti si saranno già accorti che questa cosa delle armi speciali è un'innovazione rispetto al formato classico di *Rolling Thunder*: le munizioni sono ovviamente limitate rispetto a quelle della semplice pistola, ma se doveste trovare la porta giusta potete ovviamente fare rifornimento.

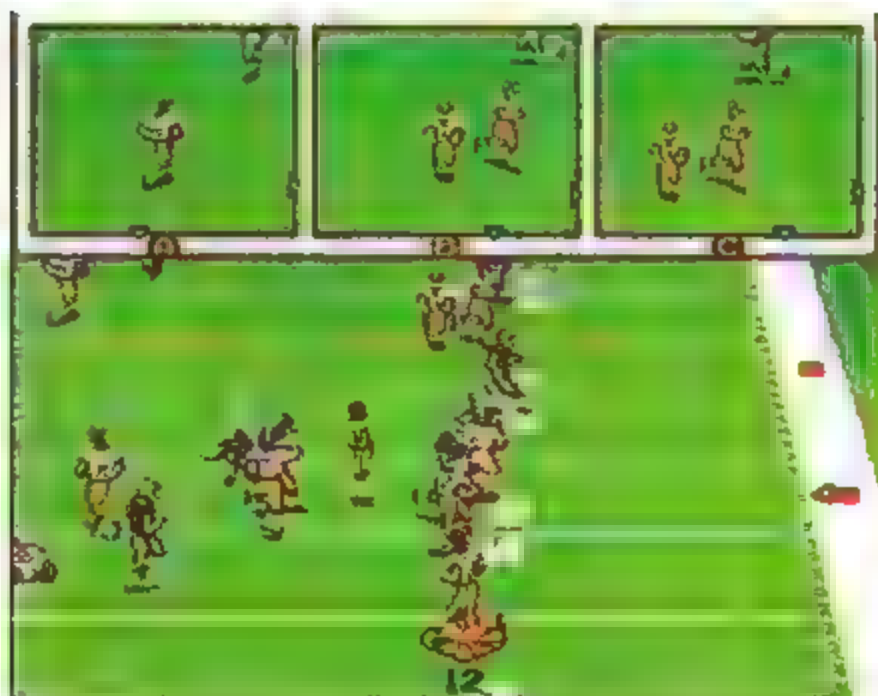
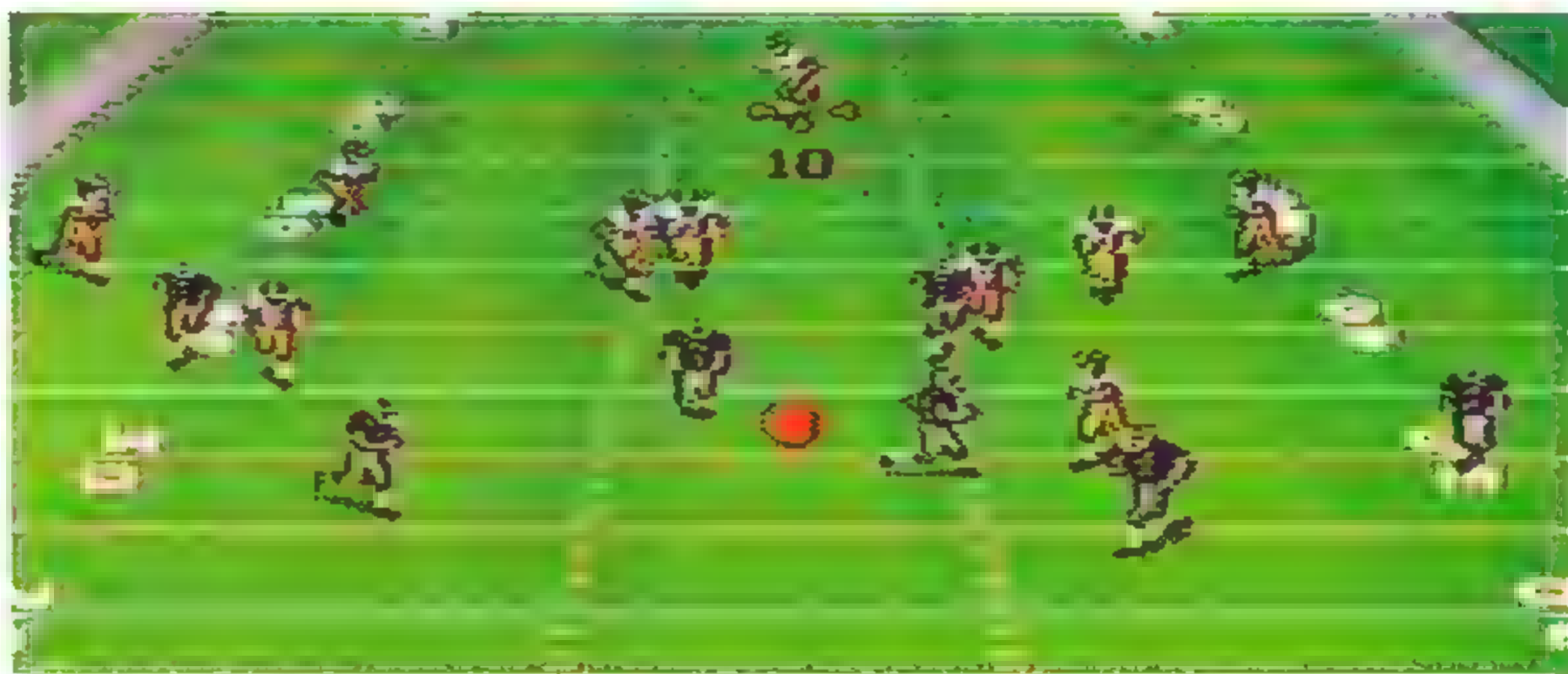
Anche strategicamente i depositi sono importanti: a parte il fatto che entrare in uno di questi un momento prima di subire un colpo (o un attacco da un cane androide, o un qualsiasi altro tipo di offesa compresi gli sputi in faccia) può evitarvi una deprimente perdita di energia, la questione rilevante è che una volta scelta un'arma speciale per un particolare livello, questa non può essere selezionata nuovamente per un livello successivo. Se fate due calcoli ne segue che, data l'esistenza di un sistema di password, può essere saggio esplorare il livello con i propri ceffoni come arma speciale per poi prelevare un'arma da qualche deposito, senza che questa vi venga poi sottratta dalla rosa di quelle selezionabili. Dato che non avrete capito niente di quello che ho scritto vi tiro su meglio del Lavazza con due semplici constatazioni: la grafica di *Rolling Thunder III* è ottima come lo story mode e la giocabilità è la solita, classica, stupendamente arcade. Se poi pensate che giocare col Mega Drive sia una perdita di tempo potete anche andare andare a leggervi il calendario di frate Indovino e divertirvi sicuramente di più.

• APECAR

Si ringrazia Megaboy Club - RM

Rullino le trombe, squillino i tamburi: la tanto sospirata attesa è giunta finalmente al termine! Dopo *EA Hockey*, *Fifa International Soccer* e *Bill Walsh College Football*, anche il buon vecchio *John Madden Football* torna in versione "liftata" per il 4 way play. Sarà la solita zuppa riscaldata?...La parola allo chef!

Beh, come si suol dire, se non è zuppa è pan bagnato. Dopotutto è difficile riuscire a sfornare un prodotto originalissimo se deve portare il nome di un gioco che è già stato presentato in almeno mezza dozzina di versioni! Raccontarvi cos'è *John Madden Football* mi sembra un tantino anacronistico, pertanto, nel disperato tentativo di evitarvi una recensione dal sapore vagamente nostalgico, mi limiterò a elencarvi le principali novità che differenziano questo titolo dalle precedenti edizioni. Tanto per cominciare, mi sembra doveroso segnalarvi che *John Madden Football '94* occupa ben 16 Megabit di memoria che, in fin dei conti, non sono proprio bruscolini. La veste grafica è stata completamente rielaborata: gli sprite sono stati notevolmente ingranditi e dotati di una nuova (nonchè ottima) animazione, fluida e veloce. Anche gli sfondi sono stati ridisegnati, benché il miglioramento qualitativo si riveli meno sensibile di quello degli sprite dei giocatori, soprattutto in considerazione della fastidiosa tendenza allo sfarfallio manifestata dai numeri indicanti le yard. È stato finalmente introdotto il memory-back up che consente di evitare l'introduzione di snervanti e interminabili passwords ogni qualvolta si desidera interrompere e poi riprendere un campionato in corso.

Alla vostra sinistra una vera e propria azione da manuale: i Pittsburgh Steelers, sotto la lungimirante guida di Vordak, riescono ad andare in touchdown e a realizzare il punto supplementare. Mica male, vero?

Le tradizionali finestre per i passaggi. Sarà un sistema obsoleto ma resta il metodo migliore.

Sembrerà inutile dirlo, ma bisogna anche ricordare che, con l'adattatore dell'Electronic Arts (e non con quello "ufficiale" della SEGA), fino a quattro giocatori possono prendere parte allo stesso incontro contemporaneamente e decidere, di volta in volta, con che tipo di modalità giocare: due contro due, tre contro uno, oppure tutti contro il computer. Il numero degli schemi di gioco selezionabili è stato aumentato in maniera rilevante: adesso sono ben 72, con, in più, la speciale opzione "flip" che consente di ribaltare simmetricamente l' esecuzione di ogni schema.
Reputo inoltre particolarmente interessante la possibilità offerta ai giocatori di personalizzare i propri "audible" prima di ogni partita.
Per ciò che riguarda il resto, tutte le novità apportate hanno carattere puramente "folkloristico" come, ad esempio, le chilate di tabelle su supporto cartaceo incluse nella confezione del gioco.
That's all folks...

• *Vordak*

Si ringrazia Newel - MI

L'arbitro convoca i capitani per il sorteggio del campo: chi vince sceglierà sicuramente di ricevere...

La schermata che permette ai "coach" di scegliere la strategia di gioco che si ritiene più adeguata.

LE REGOLE DEL GIOCO

Dopo la baulata di box "inutili" cui voi lettori di Game Power siete abituati, finalmente un box dedicato a tutti coloro che non hanno mai capito nulla di football americano e, in fondo, non gli è n'è mai fregato niente. Eccovi dunque la prima introduzione ufficiale al regolamento National Football League (NFL per gli amici) raccontata in esclusiva dal vostro Vordak
Dunque stando al regolamento ufficiale, il campo di gioco misura esattamente 100 yard ed è diviso in 10 sezioni da 10 yard ognuna (beh, la matematica non è un'opinione! NdVordak) Oltre le linee di fondo campo si trovano due aree addizionali denominate end zone (zone di meta)
Ogni squadra può schierare in campo fino a 11 uomini. Scopo del gioco è raggiungere la end zone avversaria e trasportarvi la palla in modo tale da realizzare un touchdown (meta) e guadagnare così 6 punti Oppure, se la palla viene calciata da un qualunque punto del campo e attraversa i pali della porta situata in fondo, si realizza un field goal (calcio piazzato) valevole ben 3 punti
All'inizio della partita la palla viene posta sulla linea delle 35 yard e quindi calciata il più lontano possibile dalla squadra cui spetta il kick off (calcio d'inizio)
Questa viene recuperata da un ricevitore della squadra avversaria e quindi trasportata, di corsa, verso la end zone. Nel punto in cui il ricevitore viene placcato e atterrato l'azione si conclude e la palla viene deposta su una linea idea e denominata linea di "scrimmage"
Da quel punto in poi la squadra in attacco ha a disposizione 4 tentativi (detti down) per portare la palla in avanti di almeno 10 yard La palla può essere trasportata a mano oppure lanciata a un giocatore appositamente incaricato di ricevere il passaggio
Ogni qualvolta la squadra in attacco riesce a coprire 10 yard entro i 4 tentativi ottiene altri 4 downs e così via sino a che non consegue un touchdown, oppure spreca i quattro downs senza riuscire a coprire le 10 yard obbligatorie, o la squadra avversaria riesce a intercettare un passaggio Quando ciò si verifica, si dice che si ha un turnover, e il ruolo delle due squadre si inverte, quindi la squadra offensiva diventa difensiva, e viceversa. Inoltre, nel caso che si sia verificato un touchdown, la squadra che lo ha realizzato guadagna anche la possibilità di aggiudicarsi un punto extra grazie a un calcio piazzato dalla linea delle 10 yard Semplice no? (ma smettila, NdRandom)

COMMENTO

Francamente, le uniche cose che ho apprezzato in questo "upgrade" di *John Madden Football* sono state l'introduzione del memory back up e [illegible] gerato *4 way play* che consente di aumentare [illegible] grado di divertimento di questa cartuccia A prescindere da questo e forse dalla grafica ([illegible] livello qualitativo è effettivamente migliorato) ogni altro aspetto di questa edizione è sicuramente inferiore alle precedenti, specie per quanto riguarda la giocabilità Pertanto, a meno che non vogliate provare l'ebbrezza del gioco in quat[illegible] effettivamente divertentissimo) vi consiglio di acquistare *John Madden Football 92* che tra tutte le versioni e a mio parere la più riuscita e la più economica
Kisses with the tongue (Beah! NdR)

SCHEDA TECNICA

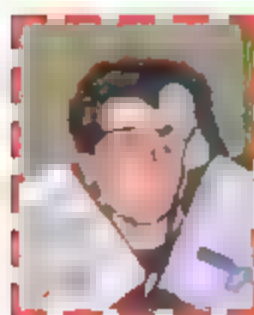
Titolo	**John Madden Football '94**
Casa	**Electronic Arts**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1-4 (con l'adattatore, oppure 1/2)**
Continua?	**Memory back-up!**
Livelli di difficoltà	**1**

SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO

SUNSET RIDERS

Una mandria di vacche imbufalite cercano di fare poltiglia dei nostri eroi, basta un salto per evitarle.

Greedwell si nasconde dietro a due barili per salvarsi la pelle. Toglieteli di mezzo e la taglia sarà vostra.

È incredibile, le lunghe mani (pulite) della legge hanno raggiunto anche il selvaggio West. Bisogna fare piazza pulita di tutti i malvagi criminali, ma chi nomineranno come spazzino ufficiale? John Di Peter!?!

Laggiù nella valle tra vacche e montoni c'è sempre qualcuno che... lascio allla vostra libera interpretazione la parte finale di questa goliardica frase. Tutto questo solo per addentranci in quella che è una conversione per SNES di un gioco che al bar aveva non pochi adepti.
I polverosi territori dell'arido West brulicano di vermi imbroglioni come il bandito Paco Loco o il banchiere Simon Greedwell. Ci vorrebbero dei coraggiosi cacciatori di taglie che riportassero la pace. Non nel modo in cui i film di Bud Spencer e Terence Hill, un pugno, una legnata e via, ci hanno abituato no, no qui potete sbizzarrirvi nella sottile e antica arte del massacro.
Ma quanti sarebbero disposti a sporcarsi le mani di sangue, a sparare su tutto ciò che si muove, a uccidere senza pietà i più loschi banditi, che per

E LE STELLE STANNO A GUARDARE

STELLA ARGENTATA
Questa stella da sceriffo argentata vi fornirà di una seconda arma, raddoppiando così la vostra potenza di fuoco.

STELLA DORATA
Prendete la stella dorata e potrete usufruire di un comodo autofire e di proiettili di calibro maggiore.

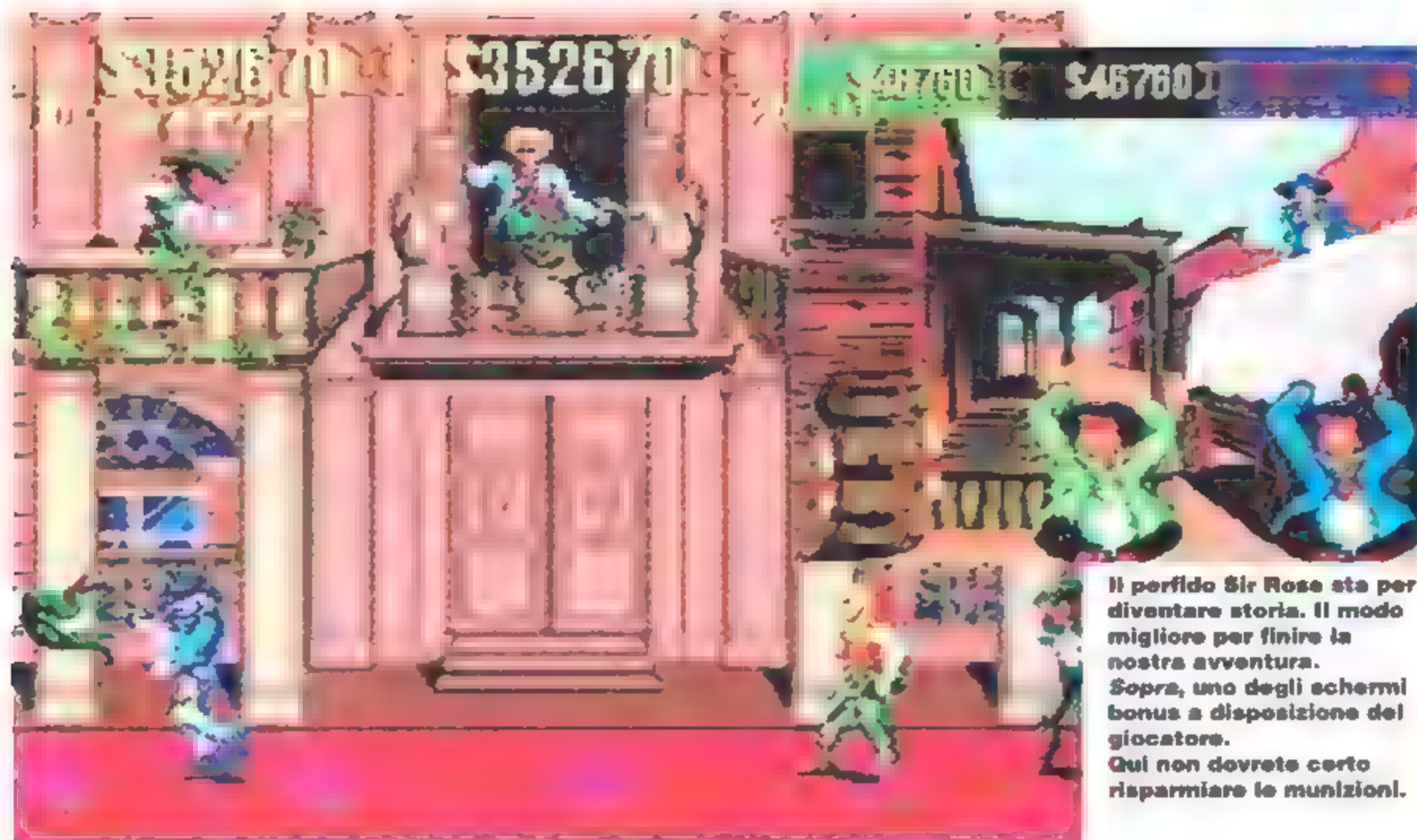
POLLO
Il pollo corrisponde a un bonus di mille dollari.

POLVERE D'ORO
La polvere d'oro rimpinguerà le vostre tasche di ben duemila dollari.

CUORE GIALLO
Il classico cuoricino, la classica scritta, la classica vita extra.

Anche se non siete dei provetti tiratori mancare Wigwam da questa distanza è proprio impossibile.

El Grieco sa come si usa una frusta, ma non sa con chi ha a che fare, non colpite il suo scudo, sarebbe inutile.

Ecco i bombaroli per eccellenza. Basta salire sulla ruota per porre fine alle loro tendenze dinamitarde.

Il perfido Sir Rose sta per diventare storia. Il modo migliore per finire la nostra avventura.
Sopra, uno degli schermi bonus a disposizione del giocatore.
Qui non dovrete certo risparmiare le munizioni.

quanto cattivi hanno pur sempre una famiglia, e a rischiare la propria pelle? Fortunatamente questi uomini esistono, i loro nomi sono: Steve, Billy, Bob e Cormano. Prepariamoci a vivere come i vecchi pistoleri del mitico west, a dormire sotto le stelle e a passare intere giornate a cavallo, pronti a uccidere se è necessario... dai ragazzi per favore, mettete via la Manzotin. Per chi non lo conoscesse, questo gioco è dello stesso genere di Contra. Uno o due omini contemporaneamente, armati fino ai denti, affrontano orde di nemici provenienti da ogni direzione. I personaggi si spostano, a seconda dei livelli, a piedi o a cavallo. Si può sparare, saltare, scivolare, aggrapparsi a funi e davanzali. Steve e Billy sono dotati di pistola a sparo singolo, Bob e Cormano di fucile a sparo triplo a due direzioni. Inoltre tra il 2°e il 3°livello e tra il 5°e il 6°livello c'é uno schermo bonus: su uno sfondo western appariranno dei criminali nelle otto direzioni, voi dovrete selezionare la direzione esatta, con il joypad, e sparare. Azione frenetica su otto livelli, un gioco duro, duro, duro!

• *Trust*

Si ringrazia Newel-MI

SGANCIA LA TAGLIA, BABY!

SIMON GREEDWELL
$ 10.000
È il primo nemico e soprattutto il meno redditizio. È un banchiere disonesto, che ha fatto i soldi sfruttando poveri minatori accumulando così enormi quantità d'oro. Si nasconde nella sua casa dove, protetto da due barili, vi sparerà accanitamente. Ma privarlo della sua protezione sarà uno scherzo da ragazzi e ben presto sarà solo un brutto ricordo.

HAWKEYE HANK HATFIELD $ 20.000
Vi aspetterà alla stazione alla del fine livello, è il baro più viscido che abbia mai calcato i tavoli da poker. Il suo animo però è quello di un coniglio e infatti non farà altro che nascondersi tra le casse a lato dei binari. Una volta scomparsi tutti i suoi sgherri scenderà in campo aperto, ma sarà l'ultimo sussulto di un condannato a morte.

DARK HORSE
$ 30.000
Eccolo che arriva in sella al suo cavallo nero super corazzato. Questo feroce pistolero ha ucciso centinaia di uomini, ma nessuno lo ha mai costretto a scendere dalla sua cavalcatura. Per quanto sia invulnerabile ai colpi sparati dal basso, non è invincibile. Basterà infatti salire sul balcone del saloon retrostante, stare attenti alle finestre e colpirlo dall'alto.

SMITH BROS
$ 40.000
Una volta entrati nel saloon vi ritroverete davanti ai malefici fratelli dinamitardi. Questi due sono grandi esperti nel maneggiare bombe a mano e bottiglie incendiarie, dovrete stare quindi molto attenti quando li affrontate. Cercate di salire in piedi sul lampadario e colpite l'uomo di sinistra, poi aggrappatevi al bordo e spazzate via anche quello di destra.

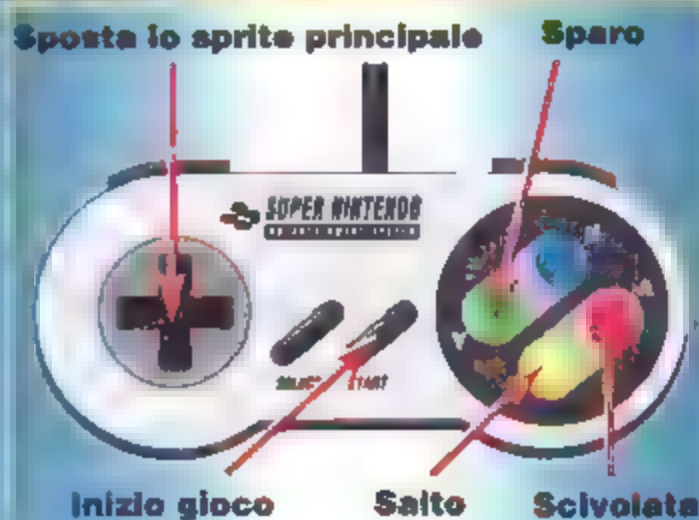
EL GRIECO
$ 50.000
Ecco il primo vero cattivo, è uno dei fidati aiutanti e difensori dell'ultimo boss. È un messicano, specialista dell'uso della frusta e lo incontrerete su una locomotiva in movimento. Si proteggerà dai vostri colpi grazie a uno scudo di metallo, dovrete quindi cercare di colpirlo alle spalle o da sotto. Ma fate attenzione perché la sua frusta ha un ampio raggio d'azione.

CHIEF WIGWAM
$ 60.000
In un western non possono certo mancare gli indiani, e infatti è uno dei più coraggiosi e valorosi capi indiani che vi si parerà di fronte alla fine del 6° livello.
È costretto a ingrati lavori dal perfido Sir Rose, ma non è tempo di fare distinzioni.
Cercate di svicolare tra i suoi coltelli e non avvicinatevi troppo a lui perché è letale anche nel corpo a corpo.

PACO LOCO
$ 70.000
Un altro messicano, un altro perfido fuorilegge pronto a tutto pur di fermare la vostra corsa; è l'ultimo ostacolo prima della meta finale.
Protetto da un fortino vi scaricherà addosso tutti i proiettili che cingono la sua grassa figura, mentre dal bosco pioveranno bombe. Sparate alternativamente agli alberi e a Paco e presto il forte cadrà.

SIR RICHARD ROSE
$ 100.000
Una maestosa villa ospita l'ultimo scontro. Nascosto tra i fiori, dal suo balcone, non esiterà a spararvi incessanti raffiche di colpi e altrettanto faranno i suoi sgherri. Anche una volta stanato dal suo rifugio, dovrete continuare a spargli a lungo prima di vederlo cadere a terra. [illegible] È un altro perfido [illegible]

COMMENTO

La prima impressione guardando questo gioco non è certo delle migliori. Chi ha giocato la versione da bar riconoscerà sicuramente locazioni e personaggi, ma tutti gli altri non mancheranno di notare immediatamente la grafica poco curata, il pessimo utilizzo dei colori e la sommaria realizzazione dei fondali. Inoltre, non appena ci si comincia a divertire apprezzando la buona giocabilità del modo a due giocatori, si viene sommersi da una valanga di proiettili. Infatti andando avanti la difficoltà cresce in maniera smisurata con avversari di fine livello che fanciano vite in quantità industriale. Una discreta conversione dedicata ai fanatici del coin-op e a pochi altri temerari.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS

Avete mai visto una tartaruga mangiare la pizza? Ancora meno, camminare e mollare tremendi sganassoni? Ma siii... Insomma... Quelle che continuano ad assillarci in televisione, sul grande schermo e ultimamente su console! Beh...Sono tornate, e hanno tanta voglia di pestare qualcuno!!!

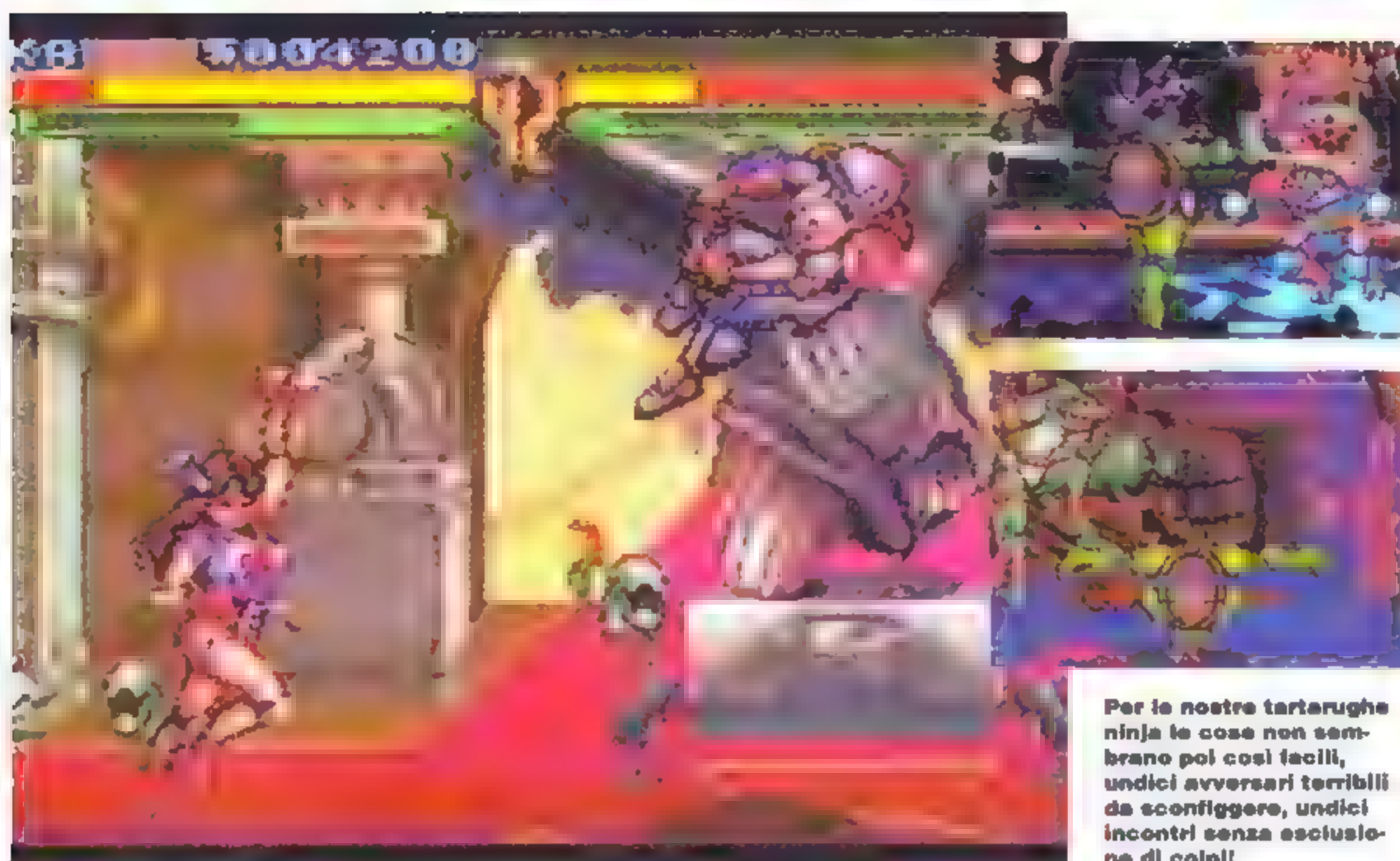
Domanda: "Qual'è il gioco più clonato della storia dei videogiochi a parte *Pac Man* ? Qual'è il gioco che va per la maggiore in questo momento?" Come dite? *Street Fighter 2*? Ma noooo.... Non ditemi! Ed ecco che anche la Konami ci presenta la sua versione del picchiaduro più bello del momento! Questa volta almeno i programmatori non hanno cercato di inventarsi una storia buffa o un pretesto banale. Le tartarughe si sono semplicemente iscritte al primo torneo mondiale trasmesso in diretta-satellite in tutto il mondo per rappresentare la scuola del loro maestro Splinter, ma anche per vincere il succoso premio in palio: una montagna di denaro!

Sembrerebbe che i quattro nanerottoli verdi siano rimasti... al verde, ma che abbiano anche deciso di ritirarsi dal ruolo di difensori dei poveri cittadini per fondare una catena di pizzerie.

Apparentemente il torneo è già truccato in partenza, visto che i soli concorrenti sono Shredder e i suoi scagnozzi!

Il gioco è praticamente il classico clone di *Street Fighter* (e di tutti i relativi seguiti), con i soliti incontri 2 su 3.

I personaggi selezionabili sono 10 (anche se ce n'è un undicesimo!), tra i quali le nostre quattro beneamate Tartarughe

Aska si esibisce in una trottola. Può sembrare una mossa poco efficacie, ma non avvicinatevi troppo...

Per le nostre tartarughe ninja le cose non sembrano poi così facili, undici avversari terribili da sconfiggere, undici incontri senza esclusione di colpi!

Ninja. Naturalmente ognuno ha le sue particolarità e le sue mosse segrete (mi piace di brutto la capriola che fanno le tartarughe per evitare i colpi!!!).

Il gioco è sì la solita solfa, ma presenta anche qualche innovazione importante: più il vostro avversario rimane in parata e incassa i colpi senza perdere energia, più voi caricherete una barra di energia che, quando avrà raggiunto il suo massimo, vi permette di sferrare un super-colpo stile 'Cavalieri dello Zodiaco'.

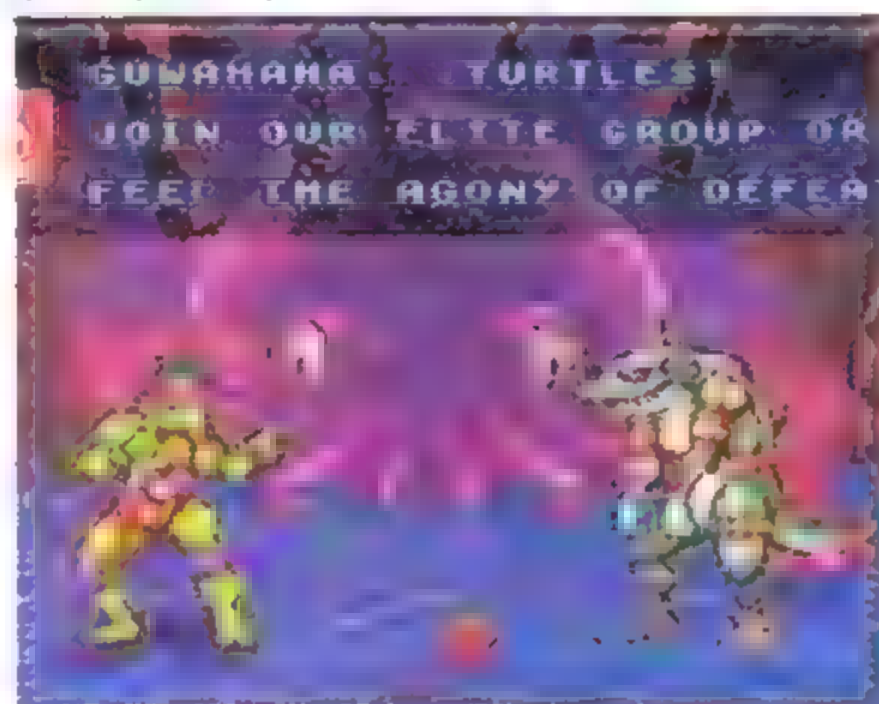
Troppo bello e troppo giusto! Nel menu principale potrete scegliere tra 3 possibili modi di gioco: torneo, incontri singoli o battaglia storica (senza super-colpi).

Una volta fatta la vostra scelta potrete darne (e riceverne) di santa ragione.

I tasti disponibili sono 4 (2 pugni e 2 calci) e la varietà dei colpi non è male, anche se non raggiungiamo le vette di *SF2*. La cosa che impressiona di più è, però, la straordinaria giocabilità della cartuccia e la grafica fumettosa divertentissima. Se mettete la velocità al massimo, poi, è un vero spettacolo!

Un bel gioco, soprattutto fatto come si deve!!!

Sopra, oltre alle mosse speciali esistono attacchi particolari che sono a disposizione dei personaggi.

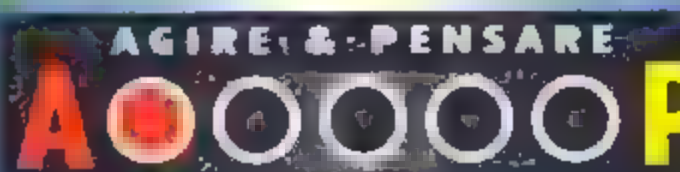
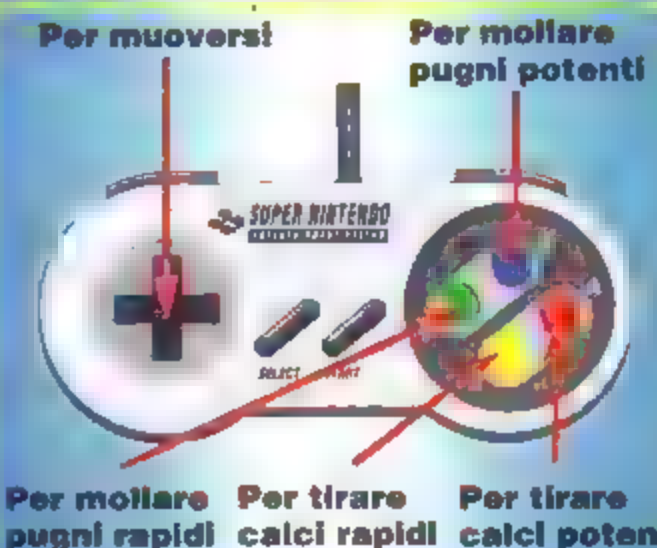
Sotto, Armaggon sfida Donatello. Un duello che promette scintille, in un ambiente sicuramente favorevole a quella specie di pesce mutato di Armaggon.

Una supermossa in piena azione. Le supermosse dei vari combattenti sono varie e ben realizzate.

La lotta contro il clone è sempre una delle più difficili da condurre, l'avversario non ha segreti. Neanche voi.

COMMENTO

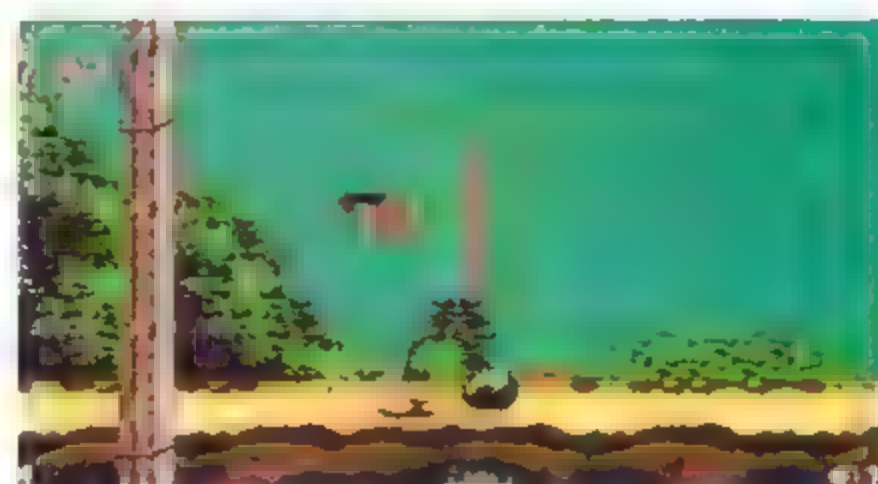
Ecco finalmente un gioco fatto bene. Sì è vero, non è il massimo dell'originalità e non è sicuramente il migliore della sua categoria, ma la cartuccia è dannatamente giocabile e divertente. La grafica stile cartone animato rende molto bene (sicuramente molto di più che una Tartaruga Ninja di gomma portata su grande schermo!) e il sonoro è di ottima fattura. I colpi disponibili sono abbastanza numerosi e le mosse speciali molto carine (anche se palesemente ispirate a *SF2*). La ciliegina sulla torta è rappresentata dalle supermosse che dovrete caricare durante tutto il round di combattimento, molto belle graficamente e dagli effetti devastanti. Un bel giochino che merita di far parte della vostra ludoteca se siete fanatici dei picchiaduro (e avete qualche solduccio da spendere durante il periodo natalizio!)

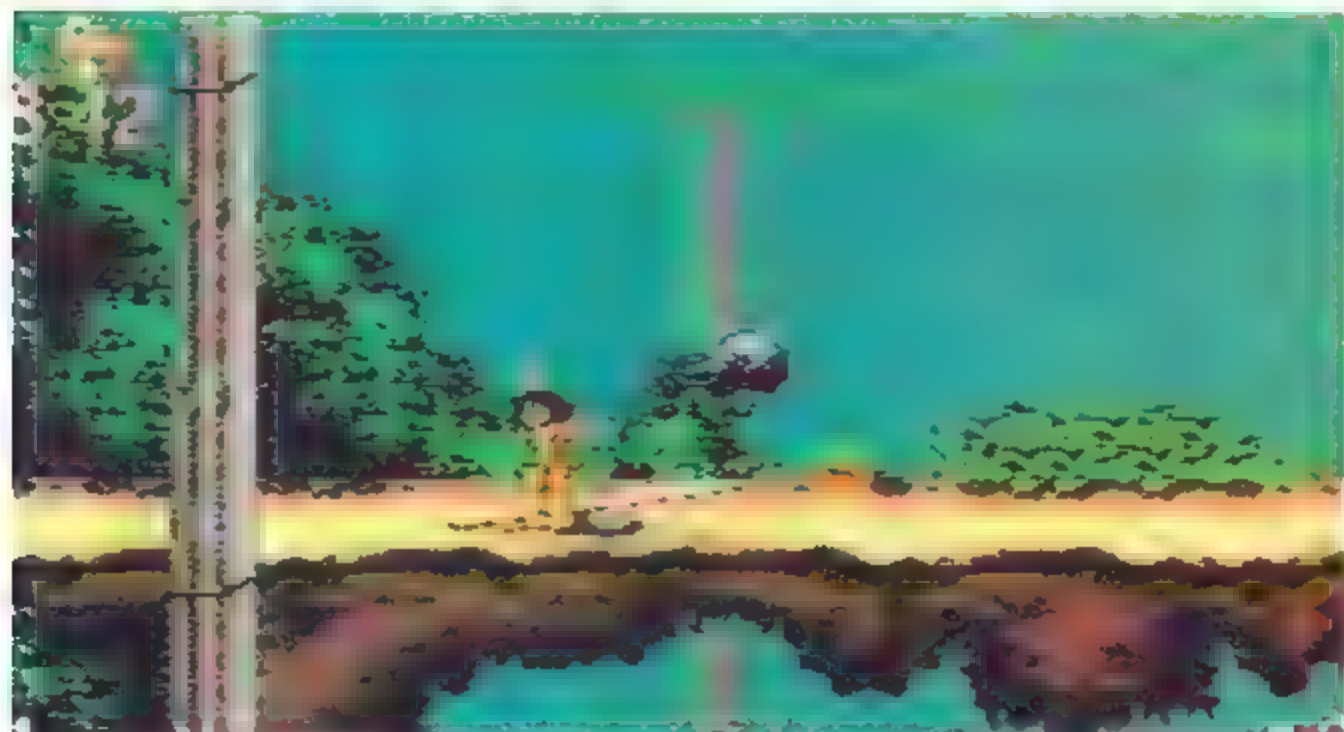
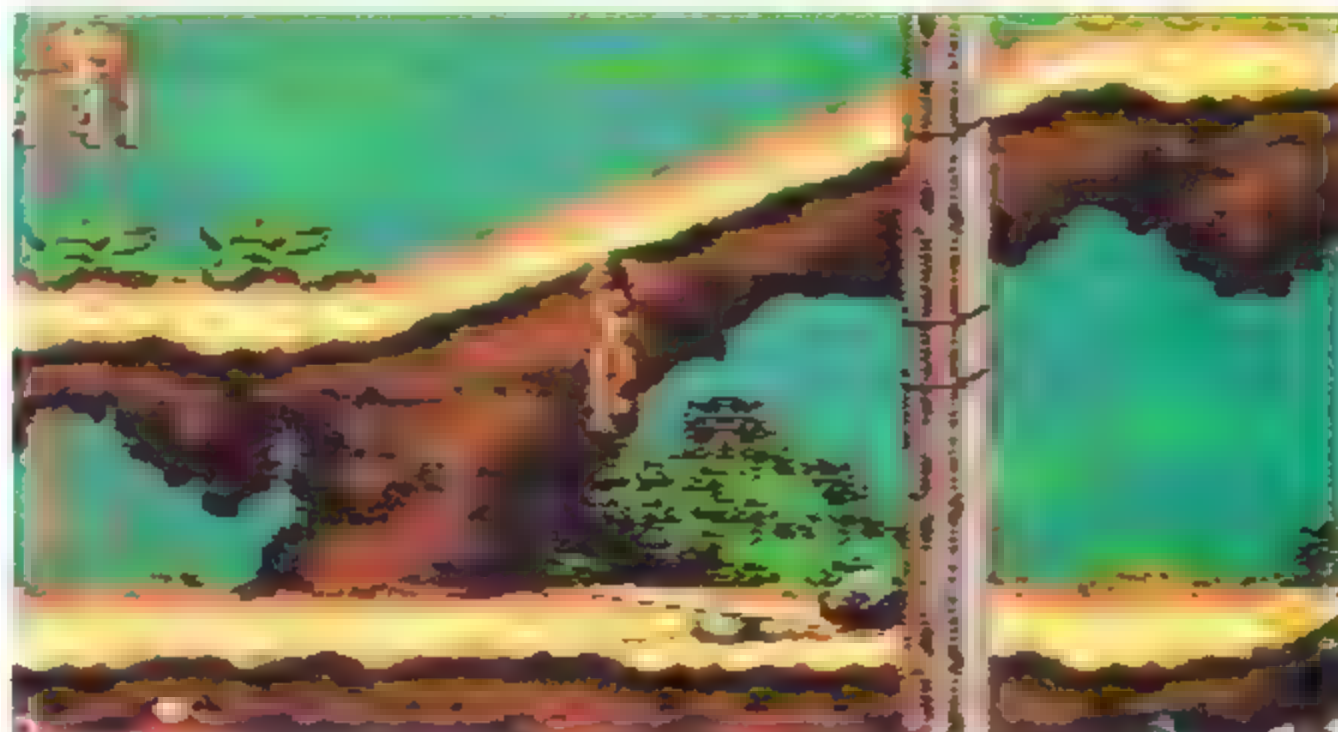
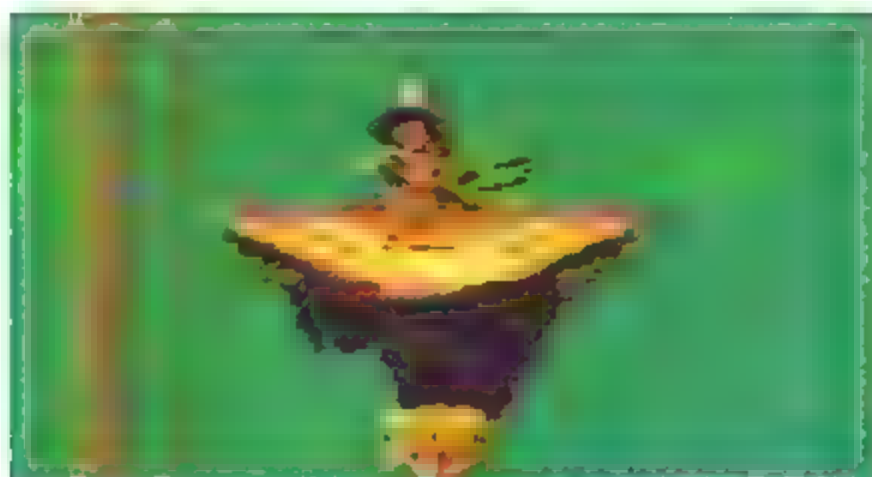
SCHEDA TECNICA

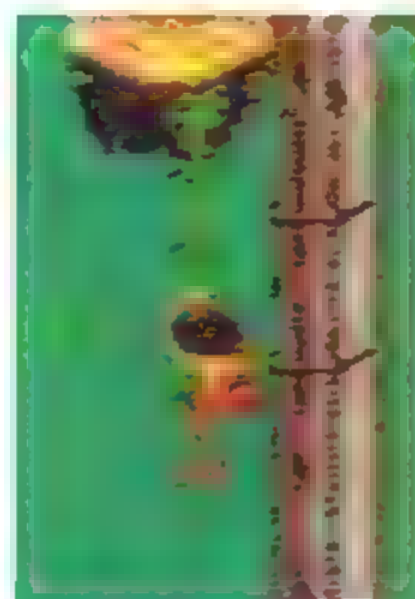
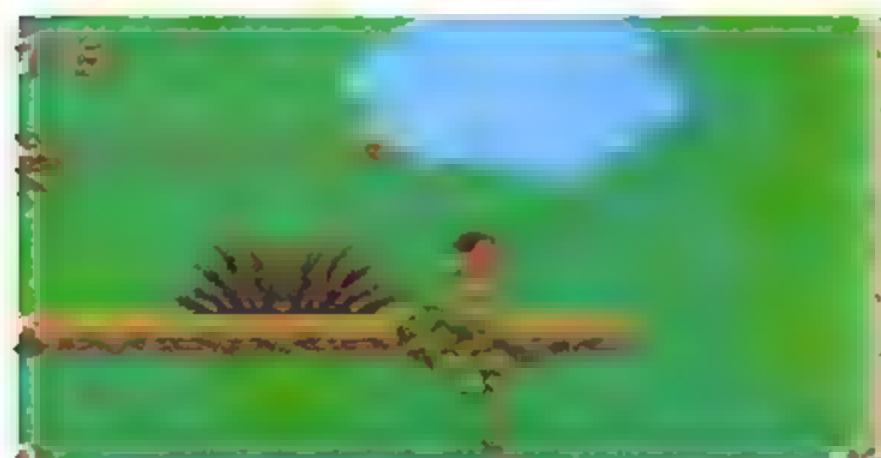
Titolo ______ **TMNT Tournament Fighters**
Casa ______ **Konami**
Distribuzione ______ **Gig**
N°Giocatori ______ **1-2**
Continua? ______ **Sì**
Livelli di difficoltà ______ **8**

JUNGLE BOOK

Un bel giorno, mentre in redazione si lavorava di buona lena come sempre, sentimmo un pianto stridulo e gracchiante provenire da dietro la porta. Corremmo a vedere e vi trovammo uno "scimmiottino" dall'aria molto sparagnina... poveri noi che ce lo siamo tenuto!!!

Il nostro eroe è alle prese con un pericoloso serpente, gli servirà una gran dose di destrezza per cavarsela.

Molti di voi rammenteranno la trama del famoso film di Walt Disney: 'Il libro della giungla' che aveva come protagonista un bambino ancora in fasce che, scampato a un terribile disastro aereo, era stato allevato dalla scimmia che lo aveva trovato.
Se la storia di Mowghly e dei suoi amici vi aveva divertito sul grande schermo allora sarete felici di vedere nelle vetrine dei negozi questo titolo che ne ripercorre interamente le avventure!
L'ambientazione di questo gioco, infatti, riprende fedelmente l'atmosfera pericolosa, ma divertita, della giungla irta d'insidiosi trabocchetti, pericolosi anfratti e feroci animali pronti a papparvi in un sol boccone. In mezzo a tante avversità voi dovrete cercare di superare tutti i livelli per cercare di raggiungere i vostri fidati amici: Balù l'orso, grande, grosso e burlone, con aspirazioni di cantante-ballerino (ma come balla la polka zia Marisa non lo fa nessuno!!!) e Baghera, un miciottone nero con dei canini da fare invidia al dentista di Dracula.
Come dinamica di gioco siamo sempre lì: saltare, correre, arrampicarsi ma soprattutto lanciarsi con le liaaaaneeeee... occhio a non atterrare sopra un cactus perché potrebbe darsi che le minuscole spine malefiche di questa pianta vi si conficchino in un vaso arterioso direttamente collegato col cervello passando per un canale dendritico speciale che vi farà saltare in aria le sinapsi (beccatevi la mia dannata preparazione in medicina!) e... oddio, non so più chi sono!!
Tornando al gioco, ciò che posso dirvi è che dovrete guardarvi da orango un po' troppo burloni e da serpentacci dalla lingua biforcuta perché tenteranno senza dubbio di ostacolare il vostro cammino.

Un sistema rudimentale, ma pur sempre efficace per trasformare un asse e una pietra in una catapulta.

In ogni livello avrete un compito differente, come raccogliere un certo numero di oggetti o trovare qualcosa di speciale, e dovrete cercare di portarlo a termine in un tempo prestabilito, che vi apparirà nella parte superiore sinistra dello schermo.
Saranno parecchi gli ostacoli da superare,

Questi meccanismi mi fanno venire in mente i vecchi e cari Vil Coyote e Bip-Bip...

Ooop! Un bel salto e arriviamo dritti dritti sulla piattaforma in alto. Comodo, vero?

Saltare su queste piattaforme alte non è sempre facile: a volte vi capiterà di dover rifare certi passaggi.

Questa specie di camaleonte gigante vi potrà aiutare: se saltate sulla sua lingua raccoglierete preziose gemme!

Le liane sono un ottimo metodo di locomozione. Non saranno certo sicure ma siamo in una jungla...

Saltate dentro il cespuglio: a volte ci sono dei serpentoni che, facendo da molla, vi faranno saltare in alto!

anche perché il sistema di controllo del personaggio non è ottimale; per fortuna, nel caso dovessero farvi fuori, tutto ciò che avrete raccolto fino a quel momento non andrà sprecato, ma rimarrà nella vostra saccoccia... in compenso, però, riappariranno tutti i nemici che avevate fatto fuori, pazienza!
Durante il percorso potrete fare rifornimento di un'innumerevole quantità di bonus più o meno utili che vanno dalle armi speciali nascoste dentro i caschi di banane (come gli utilissimi boomerang) alle vite supplementari, quindi vi converrà esplorare ogni angolo del livello: chissà che non scopriate qualcosa di "sfrucuglioso"!!!
Che aspettate allora? Aggrappatevi a una liana e fiondatevi nell'avventura!

• *Red Fury*

FROM DISNEY TO...CONSOLE

I fantastici personaggi e le mirabili favole di Walt Disney sono sempre stati oggetto di ammirazione e divertimento per tutti i ragazzi (e anche per molti adulti), e come il resto delle sue produzioni non poteva non spopolare!!! Osservando attentamente il panorama videoludico di questi ultimi tempi potrete osservare quanti titoli siano stati realizzati sul modello di Topolino e company: partiamo solo per citarne qualcuno, da *The Magical Quest* (Topolino) a *Goof Troop* (Pippo) al recentissimo (Aladdin) tutti prodotti per SNES, passando poi a ricordare giochi come *Castle of Illusion* e *World of Illusion* sempre per "prendere il topo per la coda" o *Quack Shot* per MD... per chiudere il becco in bellezza!!

The Magic Quest

Goof Troop

World of Illusion

Quack Shot

Insomma pare proprio che il mondo della fantasia scaturita dalla grande mente del disegnatore più famoso del mondo sia stato anche un ottimo business per le maggiori software house, ma visto che noi siamo dei coccoloni e preferiamo pensare in positivo, crediamo che la fantasia possa, ancora oggi, avere un posticino riservato nella nostra ormai ipertrenetica vita.

COMMENTO

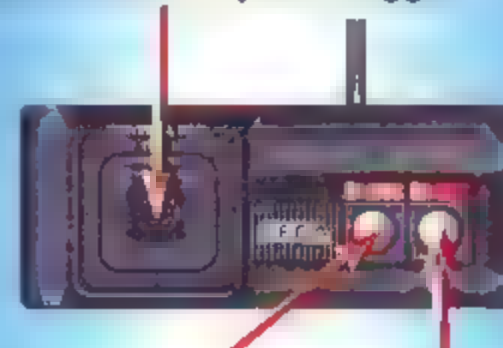
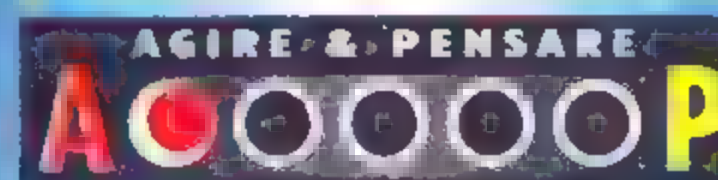
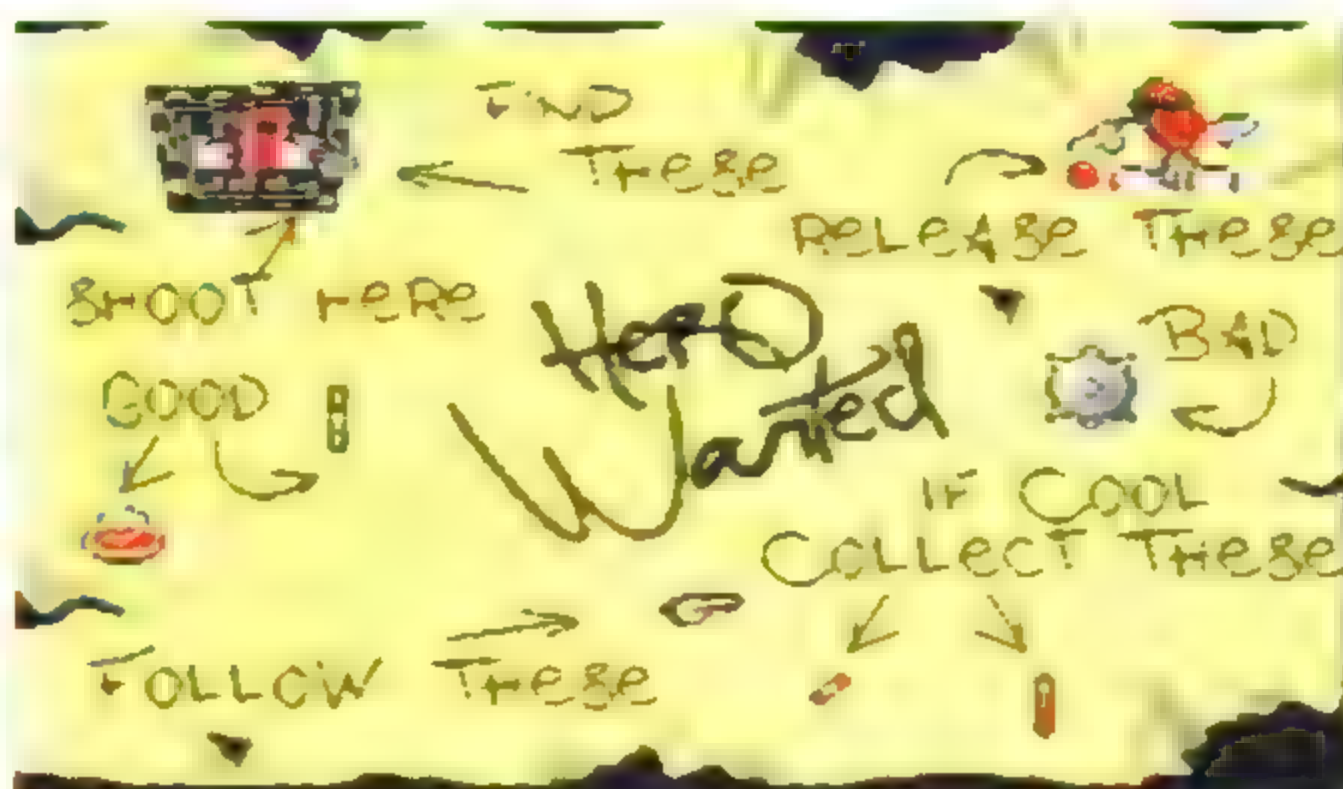
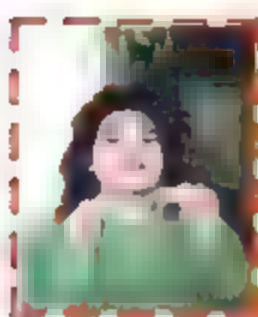
Sinceramente mi aspettavo qualcosa di meglio da questo titolo e invece quando ho cominciato a giocarlo mi sono accorta che oltre a una grafica non troppo curata *Jungle Book* presentava una giocabilità che avrebbe reso isterico il più quieto e imperturbabile dei giocatori. La manovrabilità dello sprite principale ha un effetto random [illegible] 1 6 cioè la manovra riesce una volta su sei. Terrificante. Davvero un peccato perché i movimenti che il personaggio "potrebbe" fare sono davvero numerosi. In compenso vi rallegrerete ascoltando un ottimo sonoro realizzato tale e quale alla colonna sonora del film. Se andate proprio matti per Mowghly compratelo, altrimenti ce ne sono senza dubbio di migliori!

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Jungle Book**
Casa	**Virgin**
Distribuzione	**Giochi Preziosi**
N. Giocatori	**1**
Continua?	**Sì**
Livelli di difficoltà	**3**

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

Per muovere il personaggio

Per saltare — Per sparare

Non appena siete scesi dalla bottiglia la spiaggia intorno a voi sembra amichevole...

Alcune informazioni utili, noterete quanto siano chiare e concise, vero?

Dopo *Robocop vs Terminator* la Virgin getta lo sguardo da tutt'altra parte, lasciandosi alle spalle per un po' armi tecnologiche e scenari futuristici, e si dedica a un meno frenetico, ma non per questo meno attraente, gioco di piattaforme. Nemici carini, valanghe di bonus e velocità da capogiro: buttiamoci nel mondo dello "spot" più "cool" del momento!

Chi di voi non ha bevuto almeno una volta una lattina di 7Up? Ebbene il protagonista di questo gioco altri non è che il simbolo (americano) di questa bibita: un simpaticissimo punto rosso e piatto, con tanto di gambe e braccia, accessoriato di uno yo-yo che scaglierà a ripetizione contro i nemici e con il quale si trastullerà ogni qual volta vi soffermerete un po' troppo a pensare.
Spot, questo è il nome del personaggio in questione, ha trovato nell'oceano (ma cosa diavolo ci faceva in mare?) una bottiglia contenente un SOS dei suoi simili che sono rimasti prigionieri su un'isola mentre erano in vacanza; non ci vuole molta fantasia per capire che solo grazie al vostro aiuto Spot li potrà liberare.

Porca vacca gli spuntoni.

Pronti per un'acrobazia da togliere il fiato?

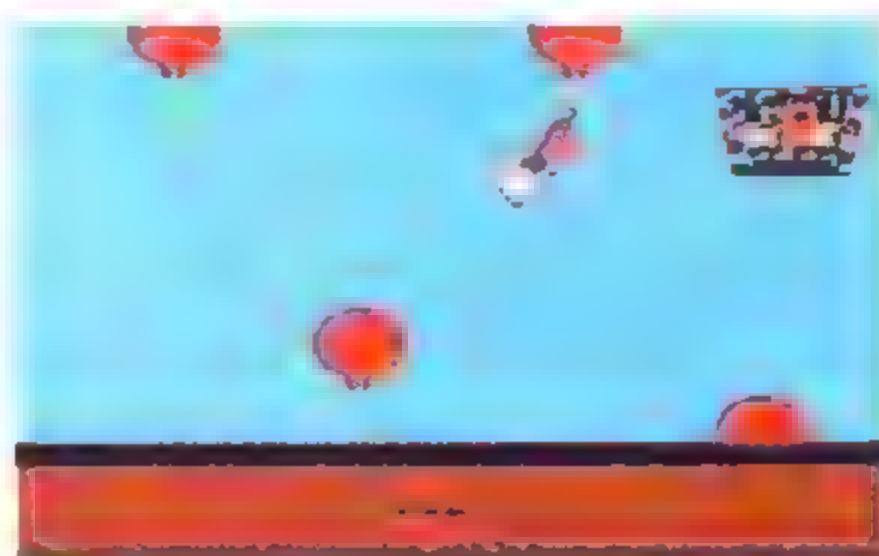
L'avventura di Spot inizia tra le sabbie di una splendida spiaggia, piena zeppa di lumachine supersoniche - che tra l'altro sotto il guscio portano i boxer a pois! - e granchi dalle lunghe chele, dove sarà impegnato in una parsimoniosa raccolta di bonus (cool point) che serviranno per liberare l'amico che lo attende alla fine del livello. All'inizio di ogni livello vi verrà presentato il numero minimo di cool point da raccogliere prima di poter liberare il povero malcapitato, se tale quantità sarà superiore a quella richiesta (almeno l'85% di quelli presenti in tutto il livello) si avrà diritto a un bonus stage: pancia mia fatti capanna!!!.
Ogni livello è caratterizzato da mostri e scenari diversi e sempre più originali; i nemici sono assolutamente imperdibili: topini che lanciano pezzi di formaggio e fastidiosissime api che svolazzano qua e là nello schermo. Non fatevi ingannare dall'aspetto innocente delle creature che popolano il mondo di Spot: sono infatti molto pericolose e vi accorgerete di quanta energia vi succhiano guardando la testa di Spot che via via si dissolve sotto i colpi dei nemici fino a sparire completamente (e a questo punto sarete Kaput!).
Cool Spot è un gioco che apparentemente potrebbe sembrare abbastanza semplice, ma in realtà i suoi undici livelli sono ricchi di sorprese, e per riuscire a terminarli tutti dovrete faticare molto. Inoltre all'interno di

APPUNTI DISORDINATI DI VIAGGIO

Come già accennato in precedenza, se raccoglierete un surplus di cool point avrete la possibilità di accedere a un livello bonus, quindi siate furbi e cercate di raccoglierne il maggior numero possibile! Questa sezione è ambientata all'interno di una bottiglia della 7Up e dovrete cercare di andare il più in alto possibile servendovi delle bollicine di gas, se tutto va bene troverete una lettera che vi regalerà un continua. Cercate, però, di agire il più velocemente possibile, perché il tempo è tiranno!
Per quanto riguarda il primo livello, fate attenzione ai palloncini sospesi in aria che potrete vedere saltando verso l'alto nelle parti più elevate dello schermo, perché possiedono all'estremità della cordicina un bonus molto utile, ne troverete in grande quantità, ma dovrete specializzarvi in una serie di acrobazie volanti per riuscire a raccoglierli tutti.
Per quanto riguarda il secondo livello, più volte vi capiterà di trovare la via ostacolata da enormi blocchi di legno che ostruiscono il vostro passaggio, ma non disperate perché c'è sempre una via d'uscita: dovete esplorare a fondo tutta la zona e prendere in considerazione qualsiasi cosa vi venga in mente, perché effettivamente l'uscita c'è solo che è ben nascosta...
Poi ci sarebbe anche il terzo livello, ma Dupont mi ha pregato di chiudere il box (e il becco) perché teme di rimanere senza lavoro, quindi troverete i suggerimenti di tutti gli altri livelli su un futuro numero di GP, se Dio (e soprattutto il buon Dupont) vuole.

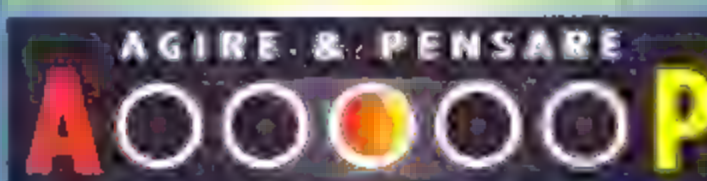
Rimbalzando da una bolla altra, facendo capriole da palloncini a palloncino e infine passando tra blocchi di legno alla ricerca della via d'uscità.

ciascun livello troverete delle bandierine che una volta innalzate permettono di ripartire da quel punto in caso di morte, oppure degli orologi che vi faranno guadagnare del tempo prezioso.
Per quanto riguarda il personaggio principale, c'è da aggiungere che si tratta di un tipo davvero originale e che a volte assume atteggiamenti veramente buffi come quando, per esempio, cade a causa di una mancata presa e comincia a volteggiare per aria fino a quando non si schianta al suolo, oppure quando in attesa di una vostra mossa si mette a sbadigliare, gioca con lo yo-yo, si pulisce i suoi splendidi occhiali da sole neri, schiocca le dita, ecc....
Insomma, i programmatori hanno lavorato di buona lena e lo conferma questo prodotto tecnicamente impeccabile. Se avete paura che tutti questi particolari abbiano avuto la meglio sulla giocabilità, vi sbagliate di grosso in quanto *Cool Spot* si presenta subito come un gioco frizzante, con un ottimo sistema di controllo e soprattutto divertentissimo!!!

• ***Heidy***

La bandiera indica che, nel caso dovesse prematuramente dipartire, potrete iniziare da qui.

Se lasciate che Spot resti fermo troppo a lungo, il piccolo punto rosso comincerà ad esibirsi con il suo yo-yo.

COMMENTO

Non penso che abbiate ancora dei dubbi riguardo a *Cool Spot*. Vi sbalordirete per la splendida animazione del personaggio, infatti anche se lo schema e i nemici non sono il massimo, grazie all'originalità di Spot e alla straordinaria giocabilità vi assicuro che non darete il benché minimo peso a questo piccolo difetto. Apprezzerete infine la fantastica colonna sonora che alternerà un'infinità di ritmi (reggae compreso), adattandosi perfettamente al mutare delle ambientazioni dei vari livelli, per non parlare della qualità degli effetti sonori che spiccano in particolar modo nella vocina di Spot.

JURASSIC PARK

"... tutto ciò è fantastico! Ma avete pensato cosa potrebbe accadere facendo incontrare sulla terra dinosauri ed esseri umani, che Dio solo sa il perché sono stati separati da ben sessantacinque milioni di anni?"

Il Dr. Grant è attaccato e, purtroppo, sopraffatto da un velociraptor. Avete un altro tentativo, non sprecatelo.

Un altro incontro ravvicinato tra dinosauro uomo, fortunatamente non sempre i rettili hanno la meglio.

All interno del laboratorio non crediate di essere completamente al sicuro. I dinosauri sono in caccia e non si fermano davanti a nulla.

Alcuni triceratopi al pascolo. A giudicare dalle loro minzioni dovevano mangiare quintali di vegetali (ricordate il film?).

Queste parole suonano quasi come un presagio, come un avvertimento a quello che può accadere commettendo per l'ennesima volta il peccato originale, prevedendone il catastrofico risultato. Richiamano alla mente frasi del tipo "che nessuno tenti di intervenire sull'operato divino, che nessuno si arrischi a mescolare i punti di uno schema storico-evolutivo tanto perfetto!".
Insomma, annunciano la situazione che si viene a creare dopo mezz'oretta del

Le pecore rappresentano una facile preda per i dinosauri. Confondersi tra loro non sembra una buona idea.

Ci risiamo. Ci tocca ancora scappare. Stavolta però la fuga è giustificata, è un dinopunkabestia.

FUGA PER LA SALVEZZA

LIVELLO 1
Il gioco parte dall'esterno del parco, vicino alla postazione di controllo, tutt'altro distinguibile dall'interno in quanto anche qui pullulano i feroci sauri. Dopo aver eliminato tutte le uova e essere penetrati nei due edifici, si potrà aprire il cancello del giurassico parco e salvare Tim da una valanga di triceratopi impazziti.

LIVELLO 2
Anche qui si deve aprire una porta con una passcard prima di attraversare, su un canotto, il fiume abitato dai vegetariani Brontosauri che, guarda la sfiga, non sono tanto innocui come si dice. Alla fine del livello si deve fronteggiare il cattivissimo Tirannosauro Rex ed evitare che si ingoi la tenera e piccola Lex.

LIVELLO 3
In questa parte del gioco le cose da fare sono ben due: per prima cosa si devono azionare i generatori di potenza che alimentano i sistemi di sicurezza e i recinti ad alta tensione, mentre in seguito bisogna riattivare il computer principale accedendo ai diversi terminali nel giusto ordine.

LIVELLO 4
Prima di lasciare l'isola sarà bene frenare la proliferazione dei Raptors che hanno ben pensato di deporre le loro uova in un luogo sufficientemente caldo, cioè nelle cave del vulcano. Per distruggere le tane e le uova, il Dr. Grant deve trovare dell'esplosivo per far saltare tutto in aria, facendo però attenzione a non finire coinvolto nel fuoco d'artificio.

LIVELLO 5
Per contattare la terra ferma e chiedere aiuto, il nostro improvvisato rambo deve raggiungere la radio del battello ancorato nel porto dell'isola, in quanto quella della postazione di controllo è servita da dessert al pasto dei Raptor. Naturalmente, nell'interno della nave le manifestazioni di accoglienza lasciano molto a desiderare.

LIVELLO 6
La salvezza è vicina ed è rappresentata dall'elicottero. Ciò che si frappone tra noi e l'agognata meta è però abbastanza divertente e diverso da tutto il resto del gioco perché, tanto per cominciare, ci sono da distruggere le grosse uova, poi c'è da raccogliere e usare delle specialissime carte magnetiche per aprire, pensate, alcune delle porte e dei passaggi. Grazie per cotanta varietà!

La sala computer. Il problema è nato proprio qui. Sarete in grado di risolverlo?

[illegible] Salvarsi da lui non è certo cosa facile.

didinòsaurico film e che dà inizio anche a questa nuova versione videogiocosa; ovvero: a causa di un malfunzionamento, più o meno voluto, del computer che controlla il sistema di sicurezza del parco, le bestioline preistoriche hanno varcato le recinzioni e cominciato a predare i poveri visitatori inaugurali. E proprio nelle vesti di una di queste prede, l'affascinante Mastro Lind... ehm, l'espertissimo Dr. Grant, il giocatore deve compiere diverse missioni che si dividono nei sei livelli di gioco, tappe fondamentali verso la preziosa salvezza.
Principale e costante compito da svolgere è quello di ricercare e colpire un certo numero di uova per ottenere delle passcard, senza le quali è impossibile penetrare negli edifici e progredire nel gioco. Il tutto sarebbe abbastanza facile, ma abbiamo detto che gli affamati rettili hanno preso subito la palla al balzo, decidendo di animare le smorte aree riservate agli operatori e ai visitatori. Velociraptor, Dilophosauri e altre bestioline del genere ciondolano da una parte all'altra del parco, alla ricerca di un gustoso pasto. Certo sarebbe proibitivo per chiunque aggirarsi in posti similmente abitati senza l'ausilio di armi e mezzi difensivi, questo vale anche per il nostro famoso paleontologo, ma fortunatamente è possibile recuperare fucili e munizioni lasciate qua e là da quel Babbo Natale del programmatore e chiudere una volta per tutte le sbavanti fauci ai dinosauri. Alla fine dei livelli capita spesso di incontrare un feroce e maxi dinosauro, il quale è poco intenzionato a entrare in dieta anche solo per un minuto. Una volta salvati Tim e sua sorella Lex dai livelli boss, l'unica cosa da fare sarà trovare il modo di lasciare la maledetta e micidiale isola giurassica!

• *Log*

COMMENTO

La cosa che più mi ha [illegible] del gioco è stata l'incredibile lentezza del personaggio, sia negli spostamenti, che nei suoi movimenti. Girare il parco è quasi una maratona, mentre uccidere i Raptus che giunge alle spalle è quasi impossibile in quanto prima di voltarsi Grant deve fare mezzo giro su se stesso. Per il resto il gioco è mediocre: l'azione può diventare avvincente, ma la poca varietà potrebbe [illegible] elemento [illegible] di longevità la monotonia. La grafica non è [illegible] carina, il sonoro è sotto la media e il numero delle missioni non è elevato. Eppure a qualcuno potrebbe piacere, presentandosi come una nuova sfida di "uccidi e ricerca". Per pochi, ma non per tutti ([illegible] e meno male!)

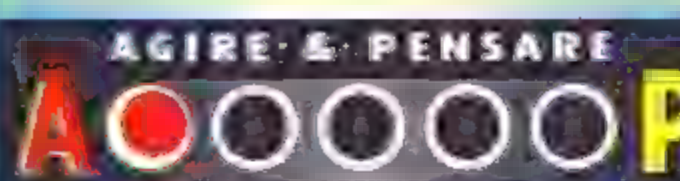
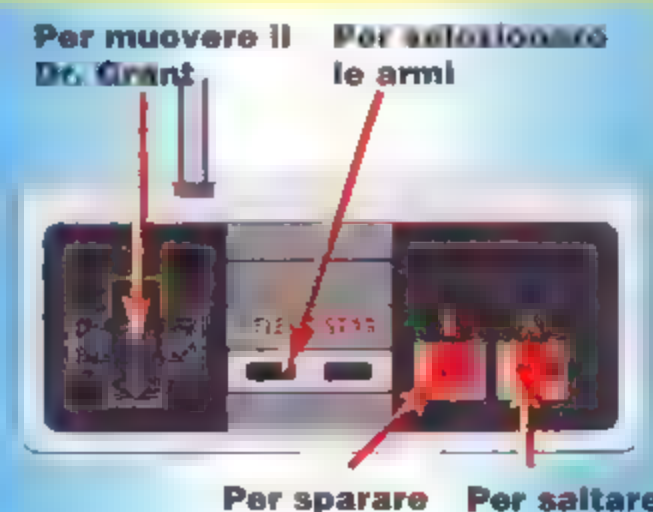
SCHEDA TECNICA

Titolo: **Jurassik Park**
Casa: **Ocean**
Distribuzione: **Gig**
N. Giocatori: **1-2**
Continua?: **Sì**
Livelli di difficoltà: **1**

AZIONE

SOTTO CONTROLLO

Per muovere il Dr. Grant
Per selezionare le armi
Per sparare
Per saltare

AGIRE & PENSARE
A ● ○ ○ ○ ○ P

COMMENTO

L'atmosfera tetra e terrificante è assicurata da una grafica bella e curata, che rivela spesso i lati umoristici del gioco, e da un ottimo sonoro che include sia la tormentata colonna sonora che gli effetti da brivido come l'urlo di un personaggio ucciso o l'ululato di un Vordak che si avvicina. L'azione è sempre garantita dalla continua presenza dei nemici e il divertimento che ne deriva non può che aumentare con la partecipazione di un secondo giocatore. Forse ci sarà qualche problema con il sistema di controllo, in particolare nei momenti in cui si devono cambiare le armi e gli oggetti, visto che bisogna passarli in rassegna prima di trovare quello giusto, ma in fondo basta solo un po' di pratica e tempismo. È tutto: a voi il joypad e la sorte del pianeta.

SCHEDA TECNICA

Titolo ______ **Zombies ate my neighbours**
Casa ______ **Konami**
Distribuzione ______ **Giochi Preziosi**
N°Giocatori ______ **1/2**
Continua? ______ **Password**
Livelli di difficoltà ______ **1**

AZIONE

SOTTO CONTROLLO

ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS

Zombie, vampiri, bruchi giganti, mostri marini, formiche orripilanti e lupi mannari hanno in comune con Vordak non solo l'aspetto sgradevole e il puzzo cadaverico, ma anche un piano diabolico: invadere i Megadrive e i loro putrefatti possessori... È ferma intenzione della redazione bruciare vivo Vordak, ma al resto ci dovrete pensare voi!

Stavolta Vi aspetta un arduo compito perché bisogna affrontare i mostri più terribili mai apparsi nei nostri incubi: alieni mostruosi e nanerottoli assassini generati dalla mente malata dei programmatori di questo *Zombies* ecc, ecc. la vostra missione consiste nell'eliminare le creature e salvare i cittadini indifesi da tale minaccia, setacciando gli interi livelli del gioco e blastando ogni essere ostile.

La visuale di gioco dall'alto (ma non troppo) è molto efficace: è sempre possibile tenere sotto controllo l'azione di gioco, sia all'esterno che all'interno degli edifici. L'ambientazione dei livelli sfoggia una rilevante eterogeneità di luoghi e situazioni da brivido: vi ritroverete in piramidi, cimiteri, case abbandonate, supermercati e labirinti (forse non più di moda, ma di sicuro effetto). Il giocatore deve svolgere la sua ricerca aiutato da un radar di portata ridotta, per cui è costretto a una fitta perlustrazione della zona. Potrete scegliere la vostra arma tra quelle messe a disposizione dal gioco in base alla differente natura dei nemici, in quanto ve ne sono di immortali e di già morti, di energumeni e di piccolini, che devono essere eliminati con un apposito strumento, come nel caso dei ragnetti che possono essere uccisi solo con il tagliaerba. Nel corso del gioco saranno molto frequenti i momenti in cui al giocatore verrà richiesto di aprire dei passaggi, ma non sempre si potrà agire nel medesimo modo, ovvero: mentre le porte normali potranno essere aperte sia con le relative chiavi che con i colpi di bazooka, per le serrature a teschio serviranno delle chiavi speciali, quasi sempre custodite da guardiani e mostri giganti. Fate attenzione alle persone normali, perché corrono il rischio di finire massacrate o divorate dai perfidi invasori. Al sadico che se la ride desidero ricordare che se non salva almeno un abitante, finirà con un insanguinato Game Over. Nei primi livelli i civili da salvare saranno molti, quindi avrete più possibilità di salvarne almeno uno, ma a gioco inoltrato avrete solo una persona da proteggere in tutta la mappa, quindi dovrete correre come pazzi se non volete che i nemici la trovino prima di voi.

Una partita davvero strana! Non solo bisogna evitare i giocatori avversari, ma anche i raggi laser del disco volante!

Il bello di questo gioco è sicuramente il sistema a due giocatori, con cui il divertimento raddoppia grazie al necessario spirito di collaborazione, anche se spesso si finisce a litigare per un bonus rubato. Ciò che invece non mi convince molto sono il livello di difficoltà e la longevità: il primo per niente lineare e troppo altalenante, la seconda non sufficientemente lunga. Bisogna tenere presente, però, che questi sono gli unici limiti del gioco e che il loro peso dipende esclusivamente dal vostro appetito per questo genere di giochi.

• *Log*

Niente di straordinario

Noioso e insopportabile rombo del motore

Imprecisa e poco immediata

Per gli amanti del genere c'è di tutto e di più

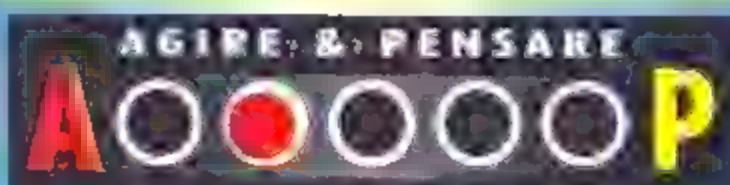
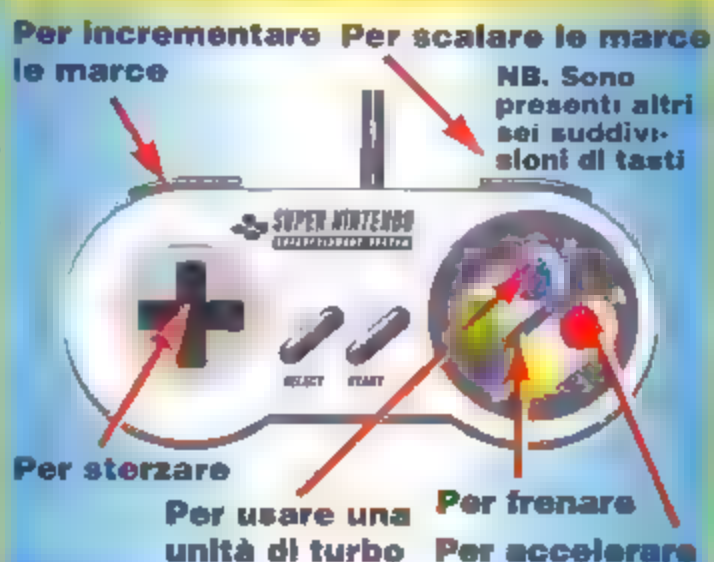
COMMENTO

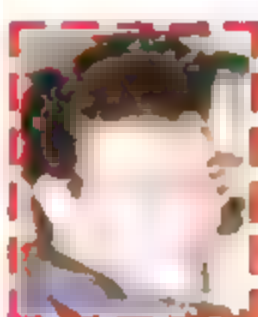
Un vero peccato! Se fosse stata curata meglio la giocabilità, il gioco, che vanta una grande cura per gli aspetti tecnici, non avrebbe mancato di diventare un vero e proprio hit del genere. È anche possibile che a creare una certa difficoltà di manovra contribuisca la mancata utilizzazione del mode 7, che, secondo me, nei giochi di guida dà il meglio di sé e, perciò, dovrebbe essere sempre presente e sfruttato al meglio. Il mio consiglio è diviso in due: a tutti coloro che amano questo pericolosissimo sport lo consiglio con una riserva, ovvero di acquistarlo solo se non sopportate più Mario e i suoi infantili go-kart; a tutti gli altri consiglio di continuare a lanciare gusci di tartaruga all'ingombrante Bowser

SCHEDA TECNICA

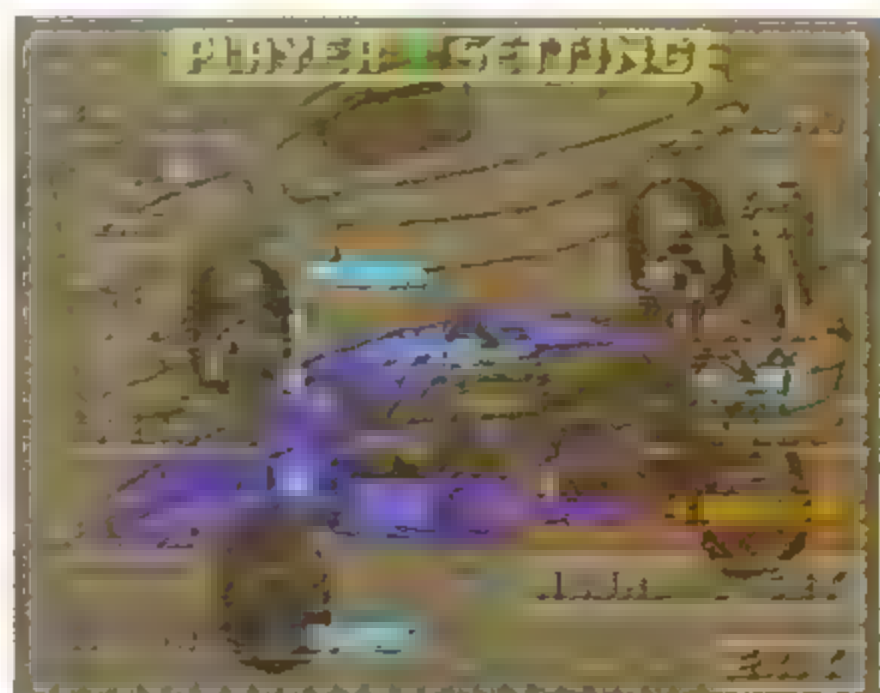
Titolo	Redline F-1 racer
Casa	Absolute
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1/2
Continua?	Password
Livelli di difficoltà	1

GUIDA

SOTTO CONTROLLO

In questa immagine viene mostrata la competizione tra due giocatori umani.

Le vetture sono pronte sulla linea di partenza allo scattare del verde vedremo una sgommata paurosa...

Fino ad oggi, i giochi che hanno riscosso più successo nel genere "guida" si sono anche caratterizzati per la loro poco attinenza alla realtà. Forse qualcuno vuole un vero e proprio simulatore di guida e forse la Absolute riuscirà ad accontentarli... forse, ma forse!

Il realismo è un elemento assente nei giochi di guida più riusciti e giocati su questa console e forse qualcuno potrebbe aver voglia di qualcosa che conosce meglio, che ama e che segue abitualmente, come ad esempio un gioco sulla Formula uno, lo sport più popolare per quanto riguarda la velocità. È a questa categoria di insoddisfatti che questo nuovo titolo si rivolge, mettendogli a disposizione tutto quanto è in grado di creare la magica atmosfera della Formula uno.
Infatti, come nella realtà è possibile scegliere di fare un po' di pratica prima del giro di qualificazione, in modo da testare le reazioni della macchina e conoscere il tipo di circuito, per capire dove e come apportare modifiche. A riguardo esiste un'opzione che mette a disposizione del giocatore una sorta di officina tecnologica, dove può intervenire sulla vettura, modificandone i parametri di ognuna o semplicemente sostituendole con dei ricambi. Naturalmente i nuovi pezzi devono essere acquistati e per far ciò servono soldi, ovvero serve il bottino che il pilota riesce ad accumulare nel corso delle sedici prove che compongono il campionato mondiale. Un ulteriore elemento che sottolinea il realismo del gioco è la condizione metereologica che rende necessario un assetto della vettura nuovo e adeguato. La realizzazione di questa parte del gioco è più che buona, soprattutto la sezione riguardante l'assetto della macchina, che spesso richiede grandi attenzioni e parecchi compromessi. Ciò che invece lascia a desiderare è la giocabilità, non il sistema di controllo in sé stesso, dato che è possibile sceglierlo tra una vasta serie di combinazioni di tasti, ma la sua prontezza e sensibilità. La vettura è ingovernabile, almeno all'inizio, e può facilmente far saltare i nervi a tutti quelli che erano abituati alla immediata e graduale reazione della vettura di *F-Zero* e *Mario Kart*.
Per i più pazienti e gli appassionati di questo sport, alcune ore di pratica possono bastare per capire le reazioni dell'auto e ottenerne grandi soddisfazioni.

• *Log*

In questa sezione è possibile settare la vettura in modo da ottenere prestazioni adeguate al circuto di gara.

COMMENTO

Dunque, il gioco è un puro capolavoro del genere e non dovete assolutamente farvelo sfuggire. La grafica è stupenda, il commento sonoro accompagna perfettamente l'evolversi della trama, il controllo del protagonista è immediato e costituisce un esempio per tutta la categoria. Impossibile non esaltarsi osservando il vostro sprite rotolare per terra per 10 metri, rialzarsi estraendo la pistola e fare fuoco sul nemico mentre questi non ha ancora avuto il tempo di sfoderare la sua arma (il tutto in meno di due secondi e con un realismo eccezionale!!!). Gli enigmi da risolvere sono di difficoltà progressiva e abbastanza interessanti da spingere la curiosità del giocatore a cercare di risolverli. Vi dimenticherete che si tratta solamente di un gioco e vivrete l'avventura in prima persona

SCHEDA TECNICA

Titolo ____ **Flashback**
Casa ____ **Sony Imagesoft/Delphine Soft.**
Distribuzione ____ **Columbia Tristar**
N°Giocatori ____ **1**
Continua? ____ **Sì**
Livelli di difficoltà ____ **3**

PIATT/AVV

SOTTO CONTROLLO

Per muoversi — **Spara o completa un azione** — **Per accedere all'inventario** — **Per utilizzare un oggetto** — **Per estrarre rinfoderare la pistola**

AGIRE & PENSARE
A ○○○○● P

FLASHBACK

Uscito ormai su tutti i computer e console, *Flashback* non poteva certo mancare l'appuntamento con i possessori di SNES. La Sony non ha deluso le aspettative e ha realizzato una conversione degna di un oscar. SNESsisti incalliti, preparatevi a fare inghiottire un'altra cartuccia di ben 16-Mbit alla vostra bestiaccia preferita!

Indipendentemente da come ti chiamano gli amici tutti i giorni, dimentica tutto e credimi: tu sei Conrad Hart, un giovane scienziato dell'anno 2142 che, fresco di laurea, ha inventato una miracolosa apparecchiatura in grado di misurare la densità molecolare della materia. Un giorno, mentre stavi passeggiando tranquillamente con la tua ragazza, decidi di provare la tua invenzione sulle persone che incontri per strada, e con grande stupore scopri che alcuni uomini hanno una densità molecolare mille volte superiore alla norma.
Siccome non ti sai fare gli affari tuoi, ti metti ad analizzare il fenomeno e dopo molte ricerche arrivi alla conclusione che forme di vita aliena stanno cercando di prendere il controllo della terra sostituendosi a persone importanti, quali uomini politici o uomini d'affari.
Cosciente dell'incredibile scoperta, decidi di avvertire chi di dovere, ma è troppo tardi: gli alieni si sono accorti della tua scoperta e ti hanno rapito. Per tornare sul pianeta dovrai farti strada attraverso 7 livelli pieni di trappole, congegni mortali, esseri mutanti pericolosissimi, guardie armate, robot e via dicendo; nonostante questo la riflessione sui problemi proposti riveste una certa importanza dato che in fondo dovrai anche indagare, compiere diverse missioni (tra le quali recuperare la memoria) e riuscire a salvare la terra dall'invasione aliena. Questa versione è del tutto identica a quelle già uscite per Amiga e Megadrive (anche se magari un po' più lenta per quanto riguarda le animazioni poligonali). Comunque, se volete una descrizione sommaria del gioco, immaginatevelo come un mix tra *Another World*, *Prince of Persia*, con un po' della trama di 'Total Recall' e di 'Essi vivono'; shakerate il tutto e otterrete *Flashback*, un gioco assai intrippante, che non mollerete troppo facilmente. Inoltre, se vi dovesse succedere di bloccarvi in qualche punto, potrete sempre consultare la soluzione che ho scritto un paio di numeri fa per la versione Megadrive (che vale per tutte le versioni in circolazione). Tecnicamente il gioco è sempre superbo, con ottime animazioni in rotoscoping e una giocabilità da far paura.
Un sacco di situazioni da risolvere, un bel po' di nemici da blastare, e quel pizzico di avventura che non guasta mai, soprattutto quando si preferisce pensare tra un'azione e l'altra.
È semplicemente perfetto: Flashback è sicuramente il miglior gioco del genere uscito quest'anno e deve assolutamente far parte della vostra ludoteca.

• *Mr. Dupont*

Il vento soffiava, il sole abbagliava i miei occhi, il duello era iniziato! Chi sopravviverà a questo epico scontro?

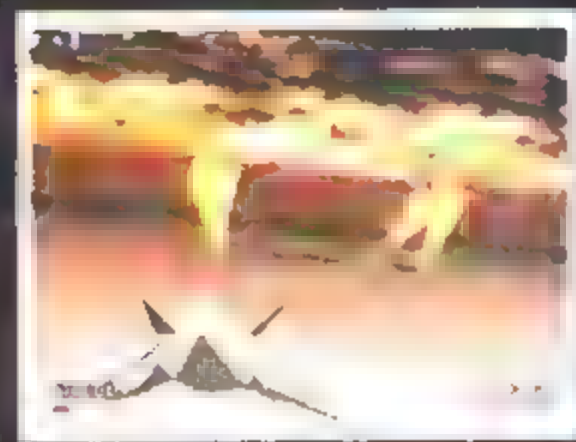
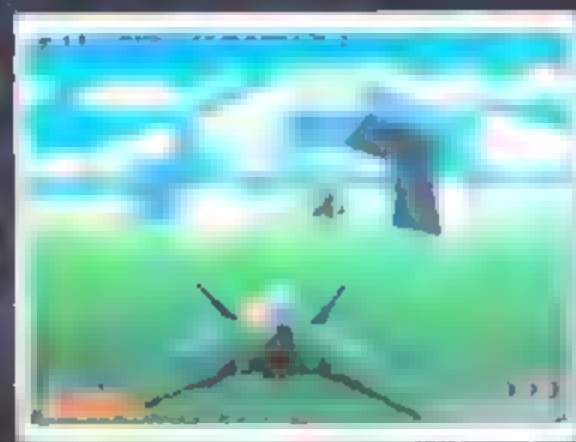
Ma che schifo, siete all'interno di una viscida base aliena. Occhio a non scivolare!

STARWING

Vola alla super velocità del chip FX, combatti tra prospettive tridimensionali mai viste prima.

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GE

SUPER FX

SEI PRONTO PER SENSAZIONI FORTI? FINALMENTE IN ITALIA IL GIOCO CHE STA APPASSIONANDO L'AMERICA. STARWING, CON IL RIVOLUZIONARIO MICROPROCESSORE SUPER FX ELEVA IL TUO SUPER NINTENDO ALLA MASSIMA POTENZA. METTITI AL COMANDO, PILOTERAI LA TUA ABILITA IN UNA NUOVA DIMENSIONE!

Nintendo

IL NUMERO UNO NEL MONDO

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA

- NUOVA GRAFICA POLIGONALE AD ALTISSIMA DEFINIZIONE
- EFFETTI TRIDIMENSIONALI TOTALI
- EFFETTI STEREO CON VOCI SINTETIZZATE DEI PERSONAGGI E VERI RUMORI DELLE AZIONI
- CONTROLLO DEL GIOCO TOTALE E PIÙ FLUIDO
- 7 PIANETI DA ESPLORARE IN PIU DI 20 MISSIONI POSSIBILI

BIT GENERATION SUPER NINTE

Controlla che ci sia il marchio GIG: avrai così la certezza di avere prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, la garanzia totale e la possibilità di iscriverti al mitico Club Nintendo

ARMANDO TESTA SPA

GRAFICA: Sarebbe un nove, ma l'eccessiva definizione crea confusione.

SONORO: Musiche ed effetti carini ma limitati dalle potenzialità della macchina

GIOCABILITÀ: Sicuramente immediato, semplice e divertente

SFIDA: La difficoltà è ben calibrato: ne troppo semplice, ne troppo difficile

COMMENTO

GG Aleste II per Game Gear è uno sparatutto che sfrutta appieno l'eredità tecnica lasciata dagli altri titoli del genere che lo hanno preceduto: la grafica "nipponeggiante" buona e curatissima, il sonoro che, con le ovvie limitazioni della macchina, commenta le frenetiche battaglie, i power-up e bonus disseminati per i livelli e la quantità incredibile di nemici e di boss di fine livello sono tutti elementi indispensabili per la riuscita di un buon gioco... Ma purtroppo due elementi negativi quali la totale mancanza di innovazione e il pessimo sistema di controllo sono sufficienti a far pendere il piatto della bilancia (sicuramente non dalla parte giusta).
Niente powergame, dunque, ma semplicemente un bel gioco

SCHEDA TECNICA

Titolo	GG Aleste II
Casa	Sega/Compile
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	4

SPARATUTTO

SOTTO CONTROLLO

Lo stile "japanese" sta veramente furoreggiando. No, non sto parlando di cartoni animati come 'Holly e Benji', 'Hello Spank' o 'Gigi la Trottola', ma del ritorno dei grandi maestri di manga e di mecha-design... E questo *GG Aleste II* per Game Gear ne è un'ulteriore conferma.

Anche se a prima vista potrebbe sembrare il contrario, credetemi: è difficile scrivere una recensione come questa; il motivo è semplice: si tratta di uno sparatutto dei più classici, e di parole su questo genere di giochi ne sono state scritte a fiumi, se non a oceani. Di fatto il compito del giocatore è quello di superare sei livelli di superviolenza tecnologica scegliendo il tipo di arma dell'astronave in dotazione (ne avete fino a quattro). Le armi hanno nomi esotici e devastanti come Neo-Napalm Gun, Rising Masher, Delta Form e Hammer Hawk. Nulla di nuovo sotto il sole. Se aggiungiamo che la grafica ben realizzata ha lo stile dei vari "Gundam", "Venus Wars" o "Macross" (che se non l'avete ancora capito, sono il mio pane quotidiano), e che i bonus all'interno dei vari livelli sono simili al solito standard a cui siamo abituati (smart-bomb, power-up, vite-extra, ecc...), possiamo notare immediatamente che non c'è un pixel di innovazione in un gioco che, peraltro, non pecca certamente di accuratezza nella realizzazione tecnica. Il sonoro non è un granché? Beh, dopotutto si tratta di un Game Gear...

I sei livelli sono graficamente tosti, differenziati e ben caratterizzati, e riescono a coinvolgere. Si passa da una stazione spaziale a una base costruita sulla superficie di un pianeta, da una città cyberpunk a delle antiche rovine nel deserto, fino alle zone più "calde" nel centro del sistema nemico, dove gli avversari saranno sempre più numerosi e bene armati. Il livello di difficoltà è ben calibrato, e già intorno al quarto stage in modalità easy dovreste incontrare non poche difficoltà a eliminare i bestioni di fine livello. L'unica pecca di un prodotto di questo genere è indipendente dalle caratteristiche del gioco stesso, e deriva da un difetto della macchina: lo schermo del Game Gear, per quanto tecnicamente bello e retroilluminato, non permette di capire in maniera precisa da che parte arrivano i colpi, né il tipo di movimento che stiamo facendo, soprattutto quando ci sono molti nemici sullo schermo che ci bombardano. Con una grafica ugualmente curata, ma un po' più semplice e pulita, forse ci si sarebbe resi conto meglio di questi particolari per nulla marginali. Spesso la riuscita o meno in un'azione dipende troppo dal fattore di c... ooops, di fortuna. E il sistema di controllo abbastanza impreciso frustrerà anche il giocatore più determinato. Nonostante tutto rimane un titolo assolutamente d'obbligo per gli amanti degli shoot'em up per Game Gear: gli altri guardino altrove...

• *Scarlet*

Ecco la schermata di inizio gioco: da qui potrete scegliere il tipo di arma con cui cominciare.

Una scena di combattimento del livello "Ground Base": come potete vedere la grafica è un po' confusa.

Telefona per le
novità e i titoli non
in listino
3 DO e
Amiga CD 32
con le
ultime novità
MORGANA
Importazione
diretta
USA e
JAPAN
Neo Geo+Gioco L. 699.000 - 3 Count Bout L. 349.000
Art of fighting 2 L. 459.000 - Burning fight L. 199.000 - Crossed Sword L. 199.000
Cyber Lip L. 89.000 - Fatal Fury 2 L. 359.000 - Fatal Fury Special
Ghost Pilot L. 159.000 - League Bowling L. 109.000 - Samuray Sho Down L. 449.000
Sengoku L. 199.000 - Sengoku 2 L. 329.000 - Soccer Brawl L. 179.000
Super Side Kick L. 339.000 - Top Hunter Tel - World Heroes 2 L. 349.000 - Mega CD2 Scart
Mega Cd IIa+2 Game L. 639.000 - After Burner III L. 119.000 - Batman Returns L. 109.000
Chuck Rock L. 109.000 - Dracula L. 119.000 - Ecco the Dolphin L. 109.000 - Final Fight L. 89.000 - Jaguar Jzzo L. 119.000
Mag Dog L. 109.000 - Night Striker L. 119.000 - Night Trap L. 119.000 - Ninja Aleste L. 79.000 - Sliphead L. 129.000
Spiderman VS the King Pin L. 119.000 - Sonic L. 129.000 - Terminator L. 119.000 - Wolf Child L. 89.000 - Wonder Dog L. 69.000
Mega Drive 2 Scart/Pal L. 269.000 - Megadrive 2 Scart 'Pal + Game L. 289.000 - New - Aero the Acrobat L. 99.000 - Awesome Possum L. 119.000
Dual Turbo Remote L. 119.000 - Dashin Desperados L. 109.000 - ESPN Fottoball L. 119.000 - Fantastic Dizzy L. 99.000 - Flinstone II L. 99.000 - Gavntlet 4 L. 109.000
Jim Power L. 109.000 - Last Action Hero L. 109.000 - Race Drivin L. 99.000 - Ren e Stimpy L. 109.000 - Robocop VS Terminator L. 129.000 - Rolling Thunder 3 L. 119.000
Shining Force 2 L. 129.000 - Sonic Spinball L. 109.000 - Turtles/Tour. Fig. L. 129.000 - Sonic 3 Tel - Zool L. 109.000 - I RICHIESTISSIMI: Addams Family - Alladin L. 119.000
Alien 3 L. 95.000 - Another World L. 95.000 - Bubsy L. 89.000 - Bull's VS Blazers L. 85.000 - Captain America L. 99.000 - Cool Spot L. 105.000 - Dinosaurus for Hire L. 99.000
Ecco the Dolphin L. 95.000 - European Club Soccer L. 99.000 - Ex Ranza L. 89.000 - Fatal Fury L. 99.000 - Flashback L. 104.000 - F. 1 L. 109.000 - Global Gladiator L. 109.000
Golden Axe 3 L. 89.000 - Jungle Strike L. 114.000 - Jurassick Park L. 124.000 - Kick Off L. 109.000 - Houting Starring Potter Guy L. 109.000 - Megalomania L. 109.000 - Micromachine L. 95.000
Mig 29 L. 119.000 - Mortal Kombat L. 124.000 - Robocop 3 L. 109.000 - Rocket Knight Adventure L. 109.000 - Senna GP. 2 L. 79.000 - Spiderman VS xMan L. 119.000 - Sonic 2 L. 69.000
Street of Rage 2 L. 99.000 - Street Fighter 2 CE L. 129.000 - Shinobi 3 L. 105.000 - Superman L. 109.000 - Tazmania L. 89.000 - Tiny Toons L. 99.000 - Turtles Hyperstone L. 99.000
Zombie L. 109.000 - xMan L. 115.000 - OFFERTISSIME - Alien Storm L. 45.000 - Batman Returns L. 79.000 - Battle Toads L. 69.000 - Colums L. 49.000 - Chiky Chiky Boy L. 49.000
David Robinson Basket L. 49.000 - Desert Strike L. 69.000 - G. Loc L. 59.000 - Gods L. 69.000 - Kid Camaleon L. 39.000 - Kick Boxing L. 69.000 - James Bond 2 L. 39.000
Holyfield Boxing L. 39.000 - Majin Saga L. 59.000 - Mickey e Donald L. 69.000 - Road Rush L. 69.000 - Side Pocket L. 69.000 - Shinobi 2 L. 79.000 - Tazmania L. 69.000
Thunder Force IV L. 69.000 - Valis L. 39.000 - Super Nes + Joypad L. 249.000 - Super Nes + 2 Joypad + Mario L. 349.000 - Super Nes Italy + S.M.W. L. 309.000
New. Alladin L. 134.000 - Actraizer II L. 119.000 - Bram Stoker's Dracula L. 119.000 - Cliffanger L. 119.000 - Clayfighter L. 139.000 - Championship Pool L. 125.000
Dig e Spike Volleyball L. 129.000 - Daffy e Marvin the Martian L. 125.000 - Equinox L. 125.000 - Incredible Crash Dummies L. 125.000 - International Tennis Tour L. 119.000
Jim Power L. 125.000 - Lufia e Fortress of Doom L. 139.000 - Last Action Hero L. 119.000 - Lawnmower Man L. 124.000 - Mickey's ultimate challenge L. 129.000
Paladin Quest L. 124.000 - Robocop Terminator L. 125.000 - Super Empire Strikes Back L. 139.000 - Super Battle Ship L. 115.000 - Super Battle Tank 2 L. 125.000
TMNT/Tournament Fighters L. 129.000 - I RICHIESTISSIMI - Addams Family 2 L. 115.000 - Art of Fighting L. 179.000 - Alien's 3 L. 115.000 - Bubsy L. 115.000
Cuch Rock L. 99.000 - Cool Spot L. 119.000 - Dragon Ball 2 L. 129.000 - Fatal Fury L. 139.000 - Formation Soccer 2 L. 129.000 - Goof Traps L. 119.000
GP 1 Motomondiale L. 159.000 - Jimmy Connors L. 129.000 - Jurassik Park L. 135.000 - Kawasaki Challenge L. 139.000 - Kikikaikai L. 119.000
Magical Quest L. 129.000 - Mario Collection L. 139.000 - Mazinga Z L. 109.000 - Mortal Kombat L. 129.000 - Nigel Mansel L. 129.000
Pop Twin Bee L. 129.000 - Road Runner L. 109.000 - Rushing Beat 2 L. 119.000 - Street Fighter 2 Turbo L. 159.000
Super Mario Kart L. 109.000 - Super Star Wars L. 119.000 - Tazmania L. 115.000 - Tiny Toons L. 99.000 - Utopia L. 119.000
Zelda 3 L. 109.000 - Zombie Ate Neighbors L. 89.000 - LE OFFERTISSIME - Baxk to the Future L. 89.000 - Blues Brothers L. 69.000
Batman Returns L. 79.000 - Contra Spirit L. 69.000 - Dead Dance L. 79.000 - Desert Strike L. 79.000
Final Fight 2 L. 69.000 - First Samurai L. 79.000 - Mazinger Z L. 99.000 Mario is Missing L. 79.000
NBA All Star Challenge L. 79.000 - Return of Double Dragon L. 69.000
VIA DALMAZIA, 424 - PISTOIA
Tel. 0573/903277
Fax 0573/903955
Spedizioni
velocissime
con corriere
su richiesta
del cliente

COMMENTO

È meglio di un hamburger coi peli. Questo non significa che *Treasure Land* sia una perdita di tempo, ma senza dubbio non dovrebbe essere in grado di darvi fastidio più di tanto. A questo punto siamo sazi e il mercato è senza dubbio saturo: basta. Il gioco non è male, ma in qualche modo è nauseante: è come andare sulle montagne russe pensando di divertirsi e ricordarsi una volta partiti di avere nello stomaco sei chili di yogurt fermentato. Non saprei a chi consigliare un gioco del genere. E pensare che *Treasure Land* non è neanche fatto male: buona grafica, sonoro passabile, gameplay sottovuoto. Se volete un gioco sugli hamburger compratevi *Mick e Mack*, e se volete un po' di ciccia vera mollate il joypad e datevi da fare. Forse un hamburger coi peli è davvero meglio.

SCHEDA TECNICA

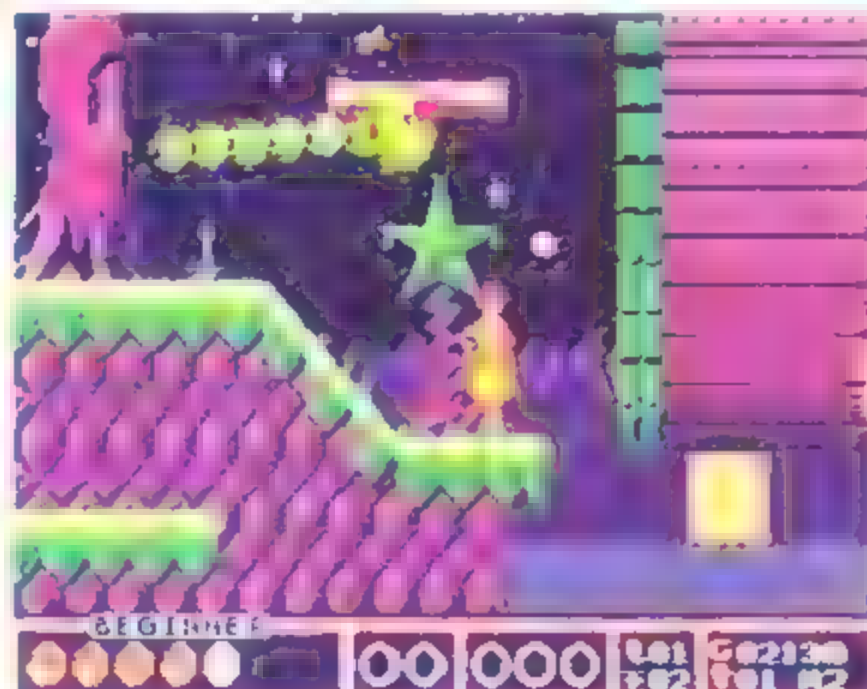
Titolo	Treasure Land
Casa	Sega
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	3

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO

Certe volte penso di essere proprio un ragazzo fortunato: ho una mamma meravigliosa che fa il turno di notte al fast-food, anche se non sapevo che al McDonald's pagassero così bene i propri dipendenti. Big Mac e patate fritte: il mio fegato ormai è defunto, ma in compenso mangio a sbafo...

Un salto che con ogni probabilità non andrà a buon fine. Cadere su quegli spuntoni non è certo piacevole.

Questa sarà una recensione piatta e prevedibile, in ossequio al principio che ci impone di far trasparire da queste righe la vera essenza del gioco. Cosa ci può essere di meglio di un platform game per un recensore represso? Beh, sicuramente un picchiaduro, ma questo mese li ho passati tutti a Dupont: lui riesce ancora a sopportarli. *Treasure Land* merita comunque pochissime parole. Dunque, c'è questo clown di nome Ronald McDonald che gironzola per i livelli raccogliendo stelline e aggrappandosi ai fili pendenti che talvolta (e sottolineo TALVOLTA) incontra per strada. Obiettivo della giornata, vediamo se indovinate... nah, niente questua per la parrocchia in deficit tremendo, niente volantinaggio lesivo nei confronti del Burghy, e neanche pura e semplice passeggiata digestiva... pof, siete scarsi: il nostro eroico Ronald deve arrivare semplicemente alla fine del livello dribblando i soliti nemici. Mica ci voleva tanto! Comunque il pagliacciaccio è fornito di opportuna cravatta, ma non soltanto per impreziosire la sua mise, quanto per scaraventarla addosso ai nemici e in aria. Capita infatti di imbattersi nei già citati fili sospesi, e aggrappandosi con la cravatta a questi ultimi si possono tentare dei numeri alla Batman neanche troppo ridicoli, oltre che raggiungere piattaforme particolarmente lontane. Simpatico l'uso del doppio playfield nel secondo livello, dove Ronald sarà coperto dalle nuvole, e insieme a lui le piattaforme: un po' di esperimenti (e molte vite in malora) saranno necessari per azzeccare i salti, evitando di floppare in terra con le mani sul coccige. Il buffoncello colorato dovrà anche fare i conti con un infido timer e con i molteplici pericoli che affollano gli scenari, oltre che ricordare costantemente che l'energia non è prerogativa di chi mangia i Pavesini: il contatto coi nemici a lungo andare risulta fatale, e ogni volta bisogna ricominciare tutto daccapo... questa piaga in effetti ultimamente affligge molti giochi, e mi pare ora che chi viene pagato per riempire i monitor di numeri incomprensibili faccia un po' meglio i suoi calcoli e ci dia dentro: non chiedo l'impossibile, solo un po' più di giocabilità elementare e attenzione per questi piccoli dettagli, che a volte fanno la differenza. Anche se la grafica è carina e la presentazione molto pulita, suggerirei apertamente di investire i soldi che avete risparmiato per *Treasure Land* in tante rose rosse da regalare a quell'irresistibile moretta della cassa numero tre, che lavora i giorni dispari nel McDonald's proprio qui sotto.

Uno dei colorati ambienti in cui Donald deve muoversi. La sua cravatta può diventare un'arma, volendo.

• APECAR

Si ringrazia Future Games - MI

MESSAGGIO HALIFAX

Ringraziando per la preferenza accordataci
l'Halifax srl augura a tutti i rivenditori
del settore videogame un proficuo

1994

ed invita, chi non lo avesse ancora fatto,
a contattarci nella nuova e prestigiosa
sede di Milano
in Via Giovanni Labus n. 15/3
al seguente numero telefonico 02/48300383,
persone qualificate
sono sempre a Vostra disposizione.

Siamo presenti anche al Salone Internazionale del Giocattolo dal 26 al 30 Gennaio 1994
nel Padiglione Sud - Lacchiarella della Fiera di Milano.

HALIFAX srl Via Giovanni Labus n. 15/3 20147 Milano Tel. 02/48300383 Fax 02/48300406

"Ho comprato anche la moto, usata ma tenuta bene..." Anzi, no: "Sei come la mia moto, sei proprio come lei, andiamo a farci un giro, fossi in te io ci starei...". Che cosa hanno in comune queste due canzoni? Ma è ovvio, i mezzi. No, non i mezzi-scemi, intendevo dire le moto!

Scommetto che starete già cercando l'indirizzo della redazione per linciarmi. Vi giuro che non intendevo offendere i vostri idoli canori, ma è meglio che il resto della redazione creda che li odi quanto loro, altrimenti me la meneranno a vita. Detto questo, vediamo di spiegare questo nuovo prodotto motociclistico.

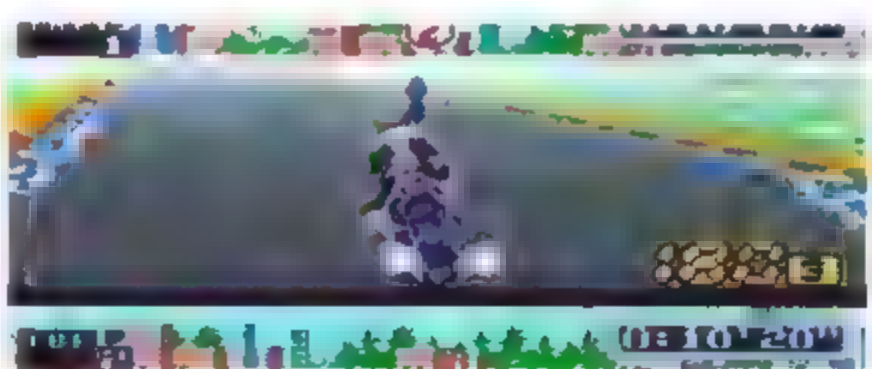
Dunque, sapete come si svolgono le corse di moto su pista? Beh, in pratica dovete correre su un circuito che potrà essere l'A, il B, il C, il D, l'E e infine a Suzuka. A parte la poca fantasia dei nomi, queste piste sono anche maledettamente simili tra di loro, e data la mancanza di una mappa durante la corsa vera e propria, vi capiterà spesso di confonderli.

Per vincere le gare potrete usare moto di diversa cilindrata: 250, 400 (?) e 750, ognuna delle quali potrà avere il cambio automatico oppure manuale, e potranno essere scelte tra 3 modelli dalle caratteristiche differenti (velocità, accelerazione e manovrabilità). Ah, dimenticavo, potrete anche sceglierne il colore (sai che gioia)!

Le diverse possibilità di gioco sono: prova contro il tempo, corsa singola, campionato e corsa a due giocatori. Nella prova contro il tempo (time attack) potrete fare pratica sui circuiti, migliorando i vostri tempi. La corsa singola (spot) si svolge in una delle 5 piste a vostra scelta contro 7 avversari comandati dal computer. Nel campionato (tour) dovrete correre su tutti i circuiti, dal primo all'ultimo, cominciando con la classe 250, e solo se riuscirete a vincere un numero sufficiente di gare potrete passare alla classe successiva.

In tutte le gare potrete scegliere la durata (il massimo è 8 ore, da qui il titolo del gioco) e la velocità con cui passa il tempo. Più dura la corsa, più probabilità avrete di dover cambiare le gomme e fare il pieno di carburante. Va notato il fatto che, per quanto corriate, anche se terminate il carburante, la moto continuerà a correre, anche se a velocità inferiore (vuoi vedere che i giapponesi hanno inventato la moto a energia solare?). A proposito di precisione, durante le corse vi potrà capitare di cadere o di ribaltarvi se affrontate male una curva o se andate a sbattere contro i bordi della stessa, gli altri corridori, invece, non ne sbaglieranno una!

Nel menu delle opzioni potrete inoltre scegliere di attivare o meno il rilevatore di collisioni tra moto (hit on/off). Se lo attivate (ve lo consiglio), la gara risulta molto più avvincente, specialmente quella a due giocatori, perché se urtate una moto avversaria, questa schizzerà fuori pista, perdendo tempo prezioso; ricordatevi, però, che questo potrà accadere anche a voi!

• *Stylz*

In alto, se non roviniamo tutto sbagliando la curva, quei due beoti si mangeranno la nostra polvere. Sopra, il primo giocatore sta per superare il secondo che non deve capito da che parte deve andare.

COMMENTO

Tecnicamente non sarebbe male, purtroppo ci vorrà molta pratica per acquistare completa padronanza del mezzo, intanto probabilmente avrete già corso su tutti e cinque i circuiti (un po' pochini). Come se non bastasse le piste sono dannatamente simili, e le prime di una facilità scandalosa. I patiti del genere si potranno divertire con questa cartuccia, ma chi cerca puro divertimento arcade deve prepararsi a passare un po' di tempo a impratichirsi con i controlli. Una volta assimilata la tecnica di guida, il gioco regalerà molte ore di divertimento, ma devo ricordarvi che le piste sono molto, forse troppo, simil

Nel gioco a due con lo split-screen ce da divertirsi, e probabilmente non baderete alla mancanza di circuiti su cui correre, però nel gioco singolo

SCHEDA TECNICA

Titolo	Susuka 8 Hours
Casa	Namcot
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1/2
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	1

SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO

Dx-sx: per curve a gomito su-giù: per cambiare le marce nel modo manuale

Per curvare dolci

Per accedere al box

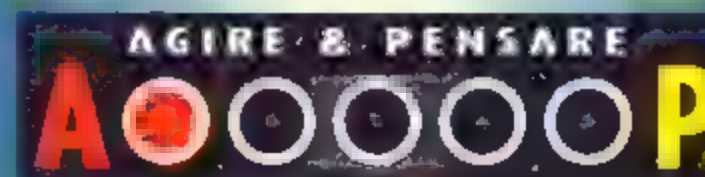
SUPER NINTENDO

Per accelerare

Per frenare

Per accelerare

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

COMMENTO

Divertente e originale, anche tecnicamente ben realizzato, *Castle Quest* è un gioco di strategia semplice eppure così incredibilmente accattivante. Dotato di un ottimo accompagnamento musicale grazie all'impiego di gradevoli motivetti di sottofondo e di una grafica, seppur simbolica, elegante e aggraziata. Questa cartuccia conquisterà subito gli appassionati di giochi di strategia, esperti o principianti che siano.
L'unico appunto che si può muovere a *Castle Quest* è la sua non eccessiva difficoltà: 25 schemi, alla fin fine, non sono poi molti e dato che non esiste la possibilità di variare il livello di "intelligenza" del computer.

SCHEDA TECNICA

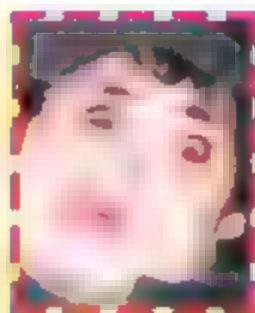
Titolo	Castle Quest
Casa	Hudson Soft
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1/2
Continua?	Password
Livelli di difficoltà	1

STRATEGIA

SOTTO CONTROLLO

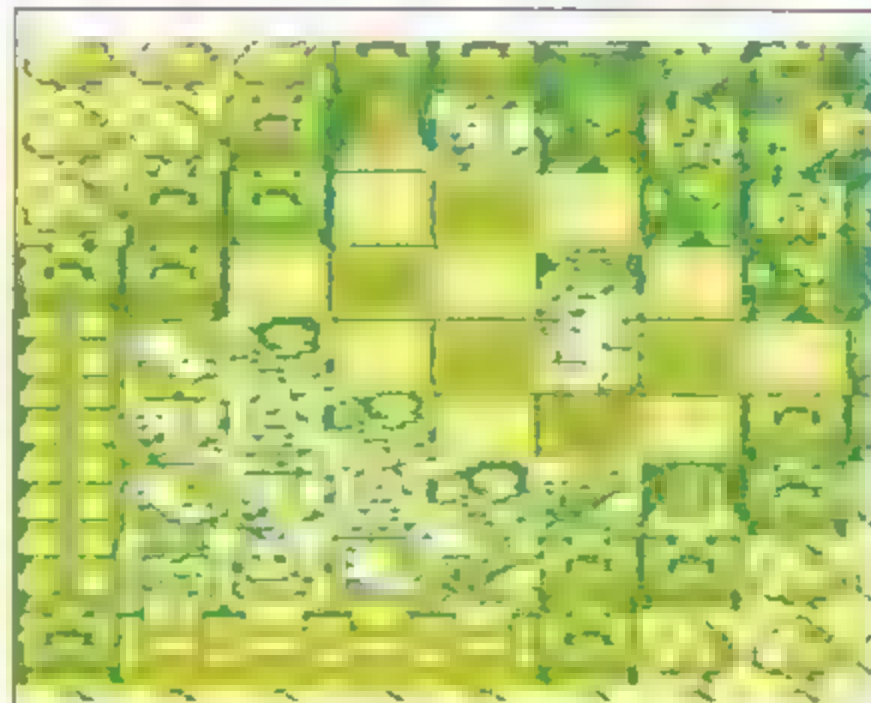
Per muovere il cursore

Per confermare una mossa

Per annullare una mossa e per richiedere informazioni sui pezzi

Malefici demoni, schifosi vampiri succhiasangue, vecchie mummie incartapecorite... No, non sono i titoli con cui di solito mi rivolgo agli appartenenti alla classe politica italiana, mi sto semplicemente riferendo ai protagonisti di uno dei più stravaganti e avvincenti giochi di strategia mai apparsi!

Immaginatevi il gioco degli Scacchi. Immaginate ora che i tradizionali pezzi, così come noi li conosciamo (pedoni, torri, alfieri e cavalli), siano stati sostituiti da personaggi e mostri presi in prestito dall'intrigante mondo di "Dungeons & Dragons": guerrieri e chierici, monaci e scheletri, draghi e demoni e chi più ne ha più ne metta!
Immaginate anche che la sostituzione effettuata non abbia soltanto valore puramente estetico come capita spesso di vedere in alcune scacchiere di bizzarra fattura, ma che viceversa tutti i personaggi sopra citati conservino sulla scacchiera i poteri di cui disponevano in D&D: i maghi abbiano dunque il potere di lanciare incantesimi, i chierici possano scacciare i non-morti e gli scheletri siano in grado di scagliare arcane maledizioni a chiunque mette loro i bastoni tra le tibie!
Immaginate anche che quando un pezzo ne "prende" un altro, invece di eliminarlo semplicemente dalla scacchiera, lo affronti in un letale duello stile D&D che utilizza, al posto dei più tradizionali dadi, un mazzo di carte da Poker!
Se avete immaginato bene, e soprattutto se avete una mente sufficientemente malata per riuscire a farlo, allora, probabilmente, siete andati abbastanza vicini a immaginare *Castle Quest*, l'ultima creatura della Hudson Soft per il portatile a cristalli liquidi più diffuso nel mondo.
Il gioco si articola in 25 livelli di gioco che dovranno essere superati dal giocatore al fine di conquistare il trono perduto e ridare al regno i fasti di un tempo! Ogni schema si differenzia dall'altro per il diverso schieramento dei due "eserciti" e per la diversa struttura della scacchiera. Un efficace sistema di password consente al giocatore di riprendere il gioco dall'ultimo livello superato. È offerta anche la possibilità di cimentarsi direttamente nei livelli più avanzati, opzione questa, particolarmente gradita nel gioco a due. Il ritmo di ogni incontro è scandito dall'irresistibile humor che caratterizza i dialoghi che accompagnano i duelli, nonché dagli azzeccatissimi motivetti di sottofondo. Brillante, oltre che originale, anche la scelta di commentare le fasi salienti del gioco utilizzando le carte dei Tarocchi. E mi raccomando, trucidate pure tutti i Re che incontrate sulla vostra strada, dopotutto, morto un Re se ne fa subito un'altro!

• *Vordak*

Alla vostra sinistra, nello splendore dei suoi 81 chili...Vordak, detto la pantera di Quarto Oggiaro. Buon match e niente colpi bassi.

Una bella scossetta di qualche milionata di Volt è proprio quello che ci vuole per iniziare la giornata in modo elettrizzante...

La recessione economica colpisce un po' tutti: una volta ogni super eroe aveva un proprio albo a fumetti, un fan-club e un videogioco... ora paghi uno e prendi quattro! Se poi "quei quattro" sono stati ripescati da vecchie giacenze di magazzino, allora...

Eh sì, la crisi non risparmia proprio nessuno, ecco perché Batman e Superman devono vivacizzare le loro storie con fatti imprevedibili come la loro morte e, dopo qualche mese, la conseguente resurrezione (ed è anche troppo tempo, se teniamo conto che c'è "qualcuno" che ci ha impiegato solo tre giorni...). E se pensate che questi due sono i pezzi grossi dei comics americani, figuratevi gli altri! La Marvel Comics tenta quindi il rilancio di alcuni dei suoi personaggi minori (Iron Man, la Visione e Occhi di Falco) a cui si affianca un mostro sacro della produzione fumettistica statunitense: Topol... no mi sto sbagliando... ehm:... Captain America! Il risultato è questo *Captain America and the Avengers*. La storia vanta una delle migliori (!?) sceneggiature di Hollywood: il cattivone-pazzoide di turno è Teschio Rosso, che ha deciso di conquistare, per chissà quale motivo, l'intero universo. Progetto scontato e ambizioso allo stesso tempo, ma i nostri quattro amiconi ci daranno una mano e sicuramente con il loro aiuto riusciremo a rispedirlo a casa dopo averlo bastonato di brutto. Per farlo avremo la possibilità (da soli o in coppia) di scegliere uno dei quattro Vendicatori e affrontare gli uomini delle forze malefiche che "Teschio" ci ha inviato contro. Tutti i nostri personaggi possono saltare e sferrare pugni, ma si differenziano per le loro mosse speciali: Captain America lancia il suo scudo-frisbee che ritorna dopo aver colpito gli avversari; Iron Man, l'uomo di latta, lancia dei potenti raggi laser dalle mani; Occhio di Falco utilizza il suo arco e le frecce esplosive; la Visione, spara un raggio solare che scaturisce dalla gemma che reca in fronte. Inoltre ci sono altre 3 mosse che corrispondono ad altrettante combinazioni di pulsanti, tra cui gli attacchi speciali, diversi per ogni personaggio (piuttosto difficili da eseguire e poco efficaci). Tenete conto, però, che anche i temibili avversari posseggono dei propri colpi speciali, alcuni dei quali non sono facili da controbattere.

I nostri 4 eroi sono a vostra disposizione ma dov'è finito Superciuck?

Una fase di combattimento. Riusciranno i nostri eroi a sconfiggere Teschio Rosso...

Bisogna notare che spesso i combattimenti risultano caotici, data la occasionale confusione e la scarsa giocabilità. Lo scorrimento orizzontale ricorda i picchiaduro in stile *Double Dragon* e, probabilmente, vuole emularli, riuscendoci tra l'altro abbastanza male. L'azione di gioco è piuttosto scarsa e molte volte ci sono delle pause per degli inutili messaggi rivolti al giocatore che ben pochi leggeranno, visto che si tratta soprattutto di dialoghi scontati e banali.

Certo che se la Marvel Comics crede di poter superare la crisi in questo modo, forse è meglio che si astenga!

• *Mystere*

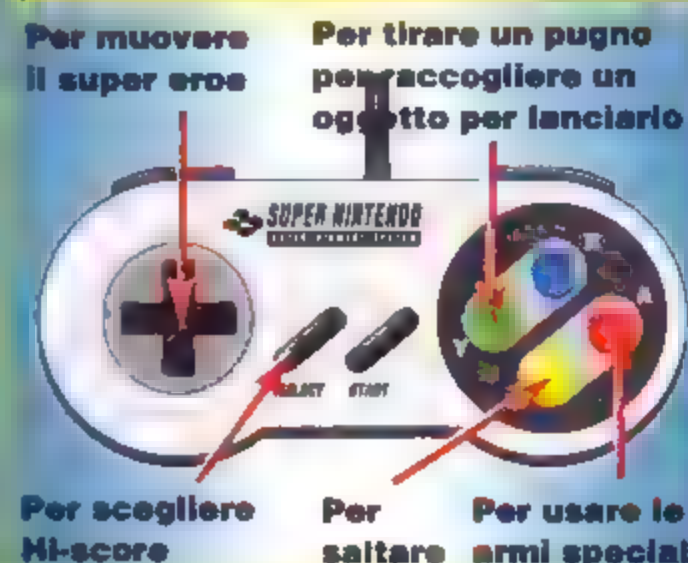
COMMENTO

"Nun ce semo!" direbbe un mio carissimo amico. Il gioco è scarsamente realizzato e non propone niente di nuovo nel panorama software del SNES. La grafica è appena passabile: i personaggi sono un po' troppo piccoli e mal realizzati; inoltre l'interesse finisce quasi subito. Lodi (fino a un certo punto, però) per la realizzazione musicale e le schermate tipo fumetto di intermezzo tra i livelli. L'allenamento contro un amico è deludente, ma del resto non si distacca molto dalla qualità globale del gioco. Cinque livelli e una scarsissima giocabilità fanno di questo gioco un acquisto sconsigliato, soprattutto se siete degli appassionati degli albi Marvel: ci stareste troppo male.

SCHEDA TECNICA

Titolo ___ **Captain America and the Avengers**
Casa ___ **Mindscape**
Distribuzione ___ **Import**
N° Giocatori ___ **1/2**
Continua? ___ **Sì**
Livelli di difficoltà ___ **3**

SOTTO CONTROLLO

Per muovere il super eroe
Per tirare un pugno per raccogliere un oggetto per lanciarlo
Per scegliere Hi-score
Per saltare
Per usare le armi speciali

CLASSIFICHE

Dopo una meritata pausa in occasione delle vacanze natalizie tornano le Top 10 con una nuova classifica: quella dei recensori. Abbiamo pensato di darvi la possibilità di premiare o "castigare" i componenti dello staff di Gippi, facendogliela pagare per aver affossato il vostro gioco preferito o ringraziandoli per avervi fatto risparmiare i soldi che avreste, altrimenti, buttato via in qualche ciofecata. In questo numero abbiamo "estrapolato" la classifica dalle vostre lettere, ma dai prossimi gradiremmo ricevere, insieme alle vostre missive anche le vostre votazioni. Se c'è inoltre qualche classifica che vorreste veder pubblicata, non mancate di farcelo sapere, potremo prendere in considerazione la possibilità di accontentarvi...
Bacini, bacini. ***Vordak***

NES

Gioco	Casa
Double Dragon	Acclaim
Adventure of Link	Nintendo
Dragon's Lair	Elite
Days of Thunder	Mindscape
Probotector	Konami
Battle of Olympus	Konami
Maniac Mansion	Jaleco
Bayou Billy	Konami
Turtles 2	Konami
Captain Planet	Mindscape

NES Aargh! Se non avessi scritto io questa classifica non ci crederei: il titolo più recente deve avere almeno due anni. Non vorrei fosse un cattivo presagio ma se le cose continueranno ad andare così non vedo un futuro roseo per l'8-bit più venduto del mondo. Ai posteri l'ardua sentenza. (Firmato un profetico Vordak)

SUPER NINTENDO

Gioco	Casa
Street Fighter 2 Turbo	Capcom
Mortal Kombat	Acclaim
Super Mario Kart	Nintendo
[illegible]	Nintendo
Mario All Stars	Nintendo
Super Star Wars	JVC
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

MEGA DRIVE

Gioco	Casa
Jungle Strike	Electronic Arts
Micro Machines	Codemasters
PGA Tour Golf 2	Electronic Arts
[illegible]	Accolade
[illegible]	[illegible]
[illegible]	Flying Edge
[illegible]	Virgin
[illegible]	[illegible]
[illegible]	Electronic Arts
[illegible]	[illegible]

MASTER SYSTEM

1	Tecmo World Cup	Sega
2	Lemmings	Sunsoft
3	Sonic 2	Sega
4	Streets of Rage	Sega
5	Super Tennis	Sega
6	Mickey Mouse 2	Sega
7	California Games 2	Sega
8	G-Loc	Sega
9	Mortal Kombat	Flying Edge
10	Wolfchild	Core Design

Il dato più interessante che emerge dalla classifica degli 8 bit della grande S è che, fatta la gradevole eccezione di *Lemmings*, quasi tutte le rimanenti posizioni sono occupate da titoli prodotti dalla stessa Sega. È forse segno che tutte le altre software house stanno gradualmente abbandonando il Master System al suo destino? (Firmato: un enigmatico Vordak)

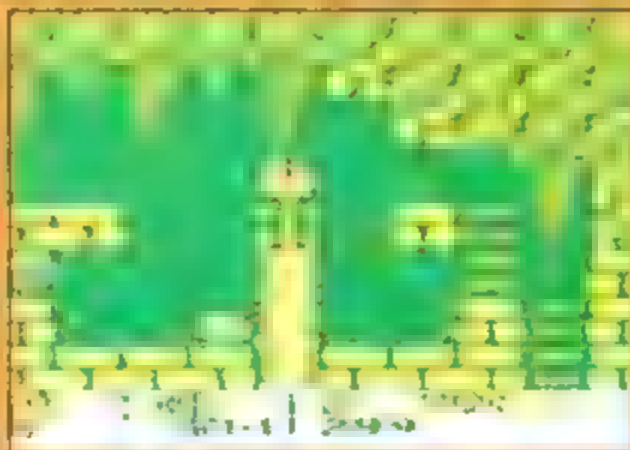
GAME GEAR

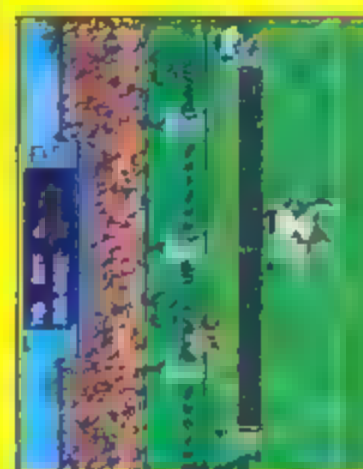
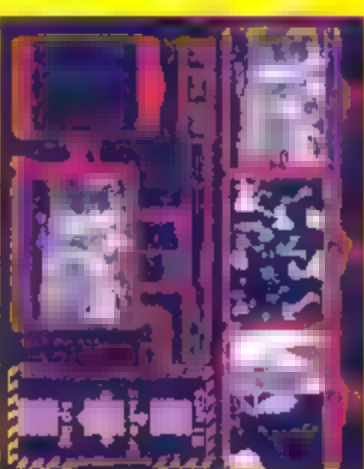
1	Mickey Mouse 2	Sega
2	Lemmings	Sunsoft
3	World Cup Soccer	Sega
4	Tom & Jerry	Sega
5	Sonic 2	Sega
6	Streets of Rage	Sega
7	Super Monaco GP	Sega
8	Super Kick Off	US Gold
9	Mortal Kombat	Flying Edge
10	Alien^3	Flying Edge

[illegible]

GAME BOY

1	Zelda	Nintendo
2	Flinstones	Taito
3	Super Mario Land	Nintendo
4	Super Mario Land 2	Nintendo
5	Golf	Nintendo
6	Empire Strikes Back	Ubisoft
7	Top Rank Tennis	Nintendo
8	Tiny Toon	Konami
9	Alfred Chicken	Mindscape
10	Nintendo World Cup	Nintendo

[illegible] *Alfred Chicken* [illegible] storia medievale. Possibile che con tutti gli ottimi titoli in circolazione si debba ancora incontrare *Nintendo World Cup* [illegible] (Firmato: un polemico Vordak)

I 10 GIOCHI PREFERITI DA VORDAK...

1	Jungle Strike	Mega Drive
2	Kid Dracula	Game Boy
3	Sensible Soccer	Mega Drive
4	Starwing	Super Nintendo
5	Elite	NES)
6	Final Fantasy Legend	Game Boy
7	Star Control	Mega Drive
8	Super Mario Kart	Super Nintendo
9	North & South	NES
10	Mutant League Football	Mega Drive

Okay, lo ammetto, mi avanzava una classifica che non sapevo come riempire e ho pensato, in un impeto di magnanimità di rivelarvi i miei gusti in fatto di videogiochi. Non pretendo certo che lo impariate a memoria però sappiate che lo apprezzerei molto... (Firmato: un modesto Vordak)

TITOLO	CASA	CONSOLE	DISTRIBUZ.	GENERE	GIOCATORI	CONTINUA	GRAFICA	SONORO	LIV. DIFF.	COMMENTO	VOTO
THE WIZARD OF OZ	Seta	SNES	Import	Piattaforme	1	Password	5/10	5/10	1	La storia è proprio quella: la piccola Dorothy deve raggiungere la Città degli Smeraldi seguendo la strada di mattoni gialli. Sulla strada troverà lo Spaventapasseri, l'Uomo di Latta e il Leone Codardo. Tutta questa bella gente dovrà superare 31 livelli a piattaforme, inframezzati da livelli puzzle in cui il cane Totò deve comporre frasi o risolvere enigmi degni della sfinge. Il gioco è però un po' troppo ripetitivo e l'unico lato positivo è la possibilità di impersonificare tutti e quattro i personaggi. Un po' poco per uno dei classici della letteratura per ragazzi, inoltre è tecnicamente scarso.	70
ECCO THE DOLPHIN	Novotrade	Game Gear	Giochi Preziosi	Piattaforme	1	Passw	8/10	8/10	1	Un gioco bellissimo su tutte le piattaforme per cui è stato convertito; ora finalmente potrete giocarlo anche con il vostro Game Gear. In tutto e per tutto simile alla versione Mega Drive o Mega CD con le uniche limitazioni della macchina (ovviamente, altrimenti non si tratterebbe più di un GG). Il sonoro è leggermente meno bello della versione MD e sicuramente peggiore rispetto a quella Mega CD, ma d'altra parte la grafica e la giocabilità non si discostano molto e fanno di *Ecco the Dolphin* un gioco perfetto per qualunque tipo di giocatore, divertentissimo e coinvolgente. Consigliato a tutti	90
BEETHOVEN'S 2nd	Hi Tech	SNES	Import	Piattaforme	1	Sì	5/10	5/10	1	Ho avuto la (s)fortuna di non vedere il film da cui è stato tratto questo gioco, ma è certo che la versione in cartuccia lascia molto a desiderare. Il gioco si articola in quattro livelli, ognuno composto da due sezioni in stile *Mario*. Una prima sezione ricca di ostacoli, alla ricerca del proprio cucciolo. E una seconda sezione da attraversare con il cucciolo in bocca. La grafica è molto semplicistica e il sonoro scarso, mancano opzioni e originalità, infine giocabilità e longevità sono minime a diretta conseguenza di un controllo macchinoso e frustrante e di una noiosità fatale. Se avete più di cinque anni dimenticate questo titolo	45
CLIFFHANGER	Sony	SNES	Import	Picchiaduro	1	Sì	6/10	6/10	1	Secondo voi, chi mai avrà autorizzato i produttori di videogiochi a credere che un film campione di incassi possa far vendere un gioco mediocre? La grafica è tutta uguale, piatta, così come piatta è la giocabilità di un gioco che non presenta nessun motivo di interesse, considerata anche la scarsa realizzazione delle poche idee innovative. Con un piccolo sforzo questo avrebbe potuto essere un buon prodotto, ma si è preferito affidare il suo destino al nome più che al contenuto, sperando così di farlo brillare in un mare di giochi tutti uguali. E allora, non fatevi influenzare dal grosso titolo e valutate accuratamente l'acquisto	65

LAST ACTION HERO	Sony	SNES	Import	Picchiaduro	1	No	5.10	5.10	1	Credevo che avessero imparato a sfruttare le licenze cinematografiche in modo decente. Ma il mio sogno è durato poco e, grazie a giochi come questo, sono tornato alla realtà. *LAH*, infatti, non è altro che un pessimo picchiaduro in stile *Vigilante*. In pratica voi dovrete avanzare affrontando nemici che vi attaccano armati di coltelli e mazze da baseball e per abbatterli, potrete ricorrere a calci e pugni. Insomma niente di nuovo, il tutto condito da una pessima grafica, da un fastidioso sonoro e da una giocabilità ai minimi livelli, vista anche la difficoltà assillante. In definitiva un gioco da evitare	35
MAZINGA Z	Bandai	SNES	Import	Azione	1	No	7.10	7.10	3	Chi di voi si ricorda Mazinga Z ? Tutti, credo. L'originale era sicuramente più potente, e purtroppo in questa cartuccia non c'è nemmeno l'ombra della spada diabolica o del grande boomerang. Ad essere presenti sono invece il raggio Gamma, il grande tifone, il missile protonico ed i pugni rotanti. Il gioco non è troppo facile, anzi, può rivelarsi frustrante, anche perchè alcuni avversari sono molto più rapidi di Mazinga Z e posseggono armi di potenza decisamente "on par" con le vostre. Senza contare che sin dall'inizio della partita avete soltanto una vita e che a quanto pare in casa Bandai i "continue" sono sconosciuti. Non amo dirlo, ma stavolta più che mai provatelo prima di comprarlo.	77
DAVIS CUP TENNIS	Tengen	Megadrive	Import	Sportivo	1 2	Password	9.10	9.10	3	Non eccessivamente realistico, però divertentissimo da giocare, questo titolo tennistico targato Tengen. Il ritmo di gioco è frenetico già dal livello principianti però la sua elevatissima giocabilità consente di acquistarne rapidamente il controllo. L'unico difetto di questo prodotto si riscontra nelle dimensioni dei campi di gioco, che più che a una partita di tennis sembrano essere destinati a ospitare una cultura microbiologica. A prescindere da questo, la grafica si rivela eccellente, così come pure il sonoro che, con ottime frasi digitalizzate, scandisce tutte le fasi dell'incontro. Probabilmente la miglior simulazione tennistica per Megadrive, ben fatto Tengen!	89
WIMBLEDON	Sega	Megadrive	Giochi Preziosi	Sportivo	1 4	Password	6.10	6.10	1	Dalle stelle alle stalle: da un capolavoro (*Davis Cup*), a un gioco mediocre. *Wimbledon* è infatti il primo gioco di tennis prodotto dalla stessa Sega a essere compatibile con il *Sega Tap* (ma non con il *4 Way Play* dell'Electronic Arts. non cresceremo mai!) ossia il fantomatico adattatore per il gioco a quattro. Purtroppo, almeno sino ad ora, è l'unico titolo in commercio a disporre di quest opzione, ragione per cui, se proprio non potete farne a meno, dategli almeno un occhiata prima di acquistarlo. In ogni altro caso investite i vostri sudati risparmi in *Davis Cup*, non ve ne pentirete!	61
KING ARTHUR'S WORLD	Jaleco	SNES	Import	Rompicapo Azione	1	Password	6	8	1	*King Arthur's World* è un gioco estremamente particolare, a causa dello strano mix di arcade e puzzle. In effetti la gestione dei personaggi presenta dei problemi intriganti sin dalle prime missioni e arrivare in fondo al livello è un merito equamente ripartito tra le vostre facoltà strategiche e puramente meccaniche. Insomma, il pulsante di fuoco ha la sua importanza, anche se all'inizio ci metterete un po' per capire quale sia esattamente. Inoltre il livello di difficoltà è piuttosto alto. Le musiche sono tipicamente medioevali e piaceranno a Branduardi, lo scrolling orizzontale invece stenta un po'. *KAW* può fregarsene perchè rimane comunque un classico per gli amanti del genere.	87
POWER FACTORY-FEATURING C+C MUSIC FACTORY	Sony Imagesoft	Mega CD	Import	Musicale	N.A	N.A	7.10	10.10	N.A	Un altro prodotto Sony Imagesoft della serie "*Make your own music videos*", che già aveva visto come protagonisti i rapper Kris Kross. Questo CD contiene diverse tracce "funky" del gruppo C+C Music Factory: Gonna Make You Sweat, Here We Go e Let's Rock & Roll e Things That Make You Go Hmmmm... L'interfaccia e il tipo di effetti e di opzioni presenti nel programma sono gli stessi di *Kris Kross*, quindi anche i dubbi su una possibile utilità effettiva di questo genere di prodotti. Comunque, se siete amanti di questo genere di musica, Power Factory può rivelarsi un titolo interessante e divertente	70

IMPORT/EXPORT/DISTRIBUTION

PERFORMANCE BY G.P.

VIA 4 NOVEMBRE 34 (interno) - 20092 CINISELLO B. (MILANO)
TEL. 02 / 6128240 - 02 / 66016401 FAX 02 / 66012023

FlashFire GAME GEAR SEGA MEGADRIVE SUPER FAMICOM Nintendo GAMEBOY

CORE GRAFX IBM PC PHILIPS SINCLAIR GAMATE CITIZEN

IMPORTAZIONI DA TUTTO IL MONDO !

Servizio "NOVITÀ SETTIMANALI" Console e Videogames.

Tutti gli accessori esistenti per Personal Computer e Console.

MEGA DRIVE

Acquatic Game
Aero Blaster
Alien Storm
Alisia Dragon
Altered Beast
Ambition Of Caesar
America Gladiator
Art Alive
Assolut Suit
Bahama Senky
Bare Knuckle
Batman
Batman Return
Centurion
Chiki Chiki Boys
Cool Spot
Crack Down
Curse
Dahna
Danus II
Darwin 4081.1
David Robins on Basketball
Dinolandn
Donald Duck
Dobie Dragon III
Doraemon
Dream Team Usa
E - Swat
EA Ice Hockey
EA Pro-Football
EA Pro-Hockey
Ea Riskey Wood
Ecco The Dolphin
Ex - Ranza
F1 Circus
F22Interceptor
Fantasia
Fantasy' Star III
Fota. Fury
Fatal Rewing
Fight Master
Fire Mustang
Flashback
G-Loc
Gain Ground
Ghouls & Ghost
Gods
Golden Axe II
Golden Axe III
Granada + 1
Grand Slam
Hard Driving
Heavy Nova
Heavy Unit
Hell Fire
Hockey Adventure Toky
Holy Freld' s Real Deal
Holyfield's Boxing
Hunter Yoko
I Love Mickey Mouse
Indiana Jones
Ishido
Jewel Master
JL Soccer
Joe Montana Football
Joe Montana II
John Madden Football 92
Jordan VS Bird NBA II
Jordan VS Bird
Julu Legend
Jurassic Park
Kageky
Kick Boxing
Kid Chameleon
King Of The Monster
King Salmons
Kungo Vapor Trail
Leynos
LHX Attack Chopper
Lotus Turbo Challenge
Magical hat
Majin Saga
Mega Panel
Meta Fangs
Mickey & Donald World Of Illusion
Mickey Mack
Mohammad Ali Boxing
Monster World III
Ninja Burai
Olympic Gold
007 James Bond
PGA Tour Golf II
Phelios
Power Ahlete
Prince Of Persia
RBI 4 Baseball
Rings Of Power
Road Rush II
Rolling Thunder
Rolo To The Rescue
Runark
Saint Sword
Sangokushi
Sd Vans
Shining Darkness
Sonic 2
Space Battle Gomola
Speedball 2
Spiderman
Storm Lord
Street of Rage II
Street Fighter II
Strider
Strider II
Super HQ
Super Monaco GPII
Super Shinobi
Super Thunder B.
Sword of Sodan
Taikef Ki
Taruruto
Taz Mania
The Faery Tale
Thunder Force IV
Thunder Pro-Wrestling
Tiny Toun ADV.
Turbo Outrun
Vans
Wani Wani World
Whip Rush
Wonder Boy 3
World Cup Soccer
X - Men

SUPER FAMICON

SUPER NINTENDO

Acrobat Mission
Addams Family
Adventure Island
Adventure Sandiel
Air Management
Aliene VS Predator
Amazing Tennis
Baseball Simulators 1000
Battle Soccer
Bill Lambeer's Combat
Basket
Bubsy
Burai
C Ripeen Baseball
Cocoma Knight
Captain Tsubasa
Castelvania IV
Combatribes
Contra Spirits
Cosmogame The Video
Cool World
Cross America
Cyber Knight
D-Force
Dino Wars
Dinosaur Woes
Double Dragon
Dracula
Dragon Slayer
Fatal Fury
F.1 Gran Prix II
F1 Circus Limited
Final Fantasy
Final Fight
Fire Pro-Wrestling
Formation Soccer
Gamba League 93
Ghouls & Ghost
Goal
Golden Fighter
Gradius III
Gun Force
Gundam F91
Gundam X
Hero Senki
Hockey Nhl '93
Hokuto-No-Ken 6
Home Alone
Home Alone II
Hook
Hyper Version
James Pond
Joe & Boxing
Joe & Mac
John Madden Football
King Of Monster
Last Fighter Twin
Legend Of Zelda
Lemmings
Lethal Weapon
Magic Adventure
Magic Sword
Mario Kart
Mario Paint
Mario World
Mickey Magical Adventure
Monkey Adventure
NBA Ball Challange
New 3D Golf Simulation
Out Lander
Paper Boy II
Parodius
Pebble Beach Golf
Phalanks
Pilot Wings
Populous II
Power Athlete
Prince of Persia
Pro-Football
Pro-Soccer
Q-Bert
Ramma 1/2
Return of Double Dragon
Returning Of Double Dragon
Road Riot
Royal Conquest
Runny Egg Hero
Rushing Beat II
Rushing Beat Ran
Sky Mission
Smash T.V.
Song Master
Sonic Blastman
Street Fighter II
Super Adventure Island
Super Admiral's Division
Super Birdie Rush
Super Black Bass
Super Cup Soccer
Super Ghouls & Ghost
Super Kick Off
Super Off Road
Super Pang
Super Pit Fighter
Super R-Typer
Super Stadium
Super Tennis
Super Wolley Ball II
Syvalion
T M N T 4
The King Of Rally
Thunder Spirit
Tiny Toon Adventures
Tom & Jerry
Ulutima IV
Utopia
Waialae Country Club
Wing Commander
Xardion

CONSOLLE

MEGA DRIVE *(GENESIS USA) + 1 JOYPAD + ALIMENTATORE + SCART*	L.	245.000
MEGA DRIVE PAL *+ 1 JOYPAD +ALIMENTATORE + CAVO TV*	L.	255 000
MEGA DRIVE PAL *+ 1 JOYPAD+ ALIMENTATORE + CAVO TV + SONIC*	L.	279 000
SUPER NINTENDO *(USA) + 2 JOYPAD + ALIMENTATORE*	L.	259 000
SUPER NINTENDO *(USA) + 2 JOYPAD + ALIMENTATORE + S. MARIO*	L.	259.000
CAVO SCART *PER SUPER NINTENDO*	L.	40.000
CONVERTITORE PAL *PER SUPER NINTENDO*	L.	68.000
SUPER FAMICOM *(JAP) + 2 JOYPAD + ALIMENTATORE*	L.	399.000
SUPER FAMICOM *(JAP) + 2 JOYPAD + ALIMENTATORE + 1 GIOCO*	L.	490.000
CAVO SCART PER SUPER FAMICOM	L.	40 000
CONVERTITORE PAL *PER SUPER FAMICOM*	L.	68.000
GAME GEAR *(JAP) + 1 GIOCO*	L.	269.000
TV TUNER *(TELEVISORE PER GAME GEAR)*	L.	215 000
GAME BOY *+ CUFFIE + PILE*	L.	139 000
GAME BOY *+ CUFFIE + PILE + 1 GIOCO*	L.	155.000
SEGA MEGA CD II	L.	650.000

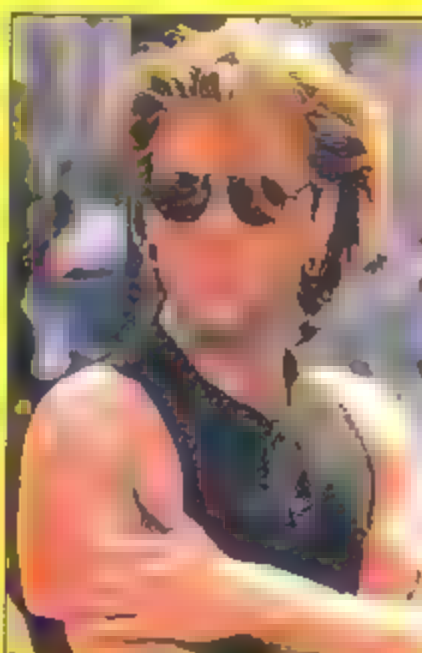
INVIANDO PER POSTA UN FRANCOBOLLO DA L. 750 RICEVERAI IL NOSTRO LISTINO COMPLETO

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

PER I VOSTRI ORDINI TELEFONATE AI NUMERI:
02/6128240 - 02/66016401
OPPURE SCRIVETE AL NOSTRO INDIRIZZO: SIAMO APERTI
DAL LUNEDI AL VENERDI DALLE 09.00/12.30 E DALLE 14.00/18.30
SABATO MATTINA 09.00/13.30 SABATO POMERIGGIO CHIUSO

PAGAMENTI RATEALI DA £. 50.000 MENSILI

RICEZIONI ORDINI
24 ORE SU 24 ☎ 02/6128240

A SOLE
L. 5.900
FINALMENTE IN EDICOLA
NUOVO
CANTANTI
COLLECTION
IL MENSILE DI MUSICA
A SCHEDE STACCABILI
DAVANTI: LA FOTO
SUL RETRO:
LA CARTA DI IDENTITA'
LA DISCOGRAFIA
LA STORIA
Tutte le foto sono su cartoncino patinato.
IN OGNI NUMERO 12 CANTANTI
LE FAVOLOSE SCHEDE DELLE TUE POP-STAR PREFERITE! PER SAPERE TUTTO DEI GRANDI PERSONAGGI DELLA MUSICA LEGGERA
INIZIA SUBITO LA TUA RACCOLTA

BIT WORLD

BIT WORLD di Lai Roberto
Via Melette di Gallio, 4 - 20052 MONZA (Mi)
NUMERO di Tel. 039/2720285 - Fax 039/6956979

VENDITA PER CORRISPONDENZA
TEL. 039/272.02.85
Prenderà lo 039/272.04.99

MOLTE NOVITÀ POSSONO ESSERE DISPONIBILI ANCHE SE NON ELENCATE

CARTUCCE MEGA DRIVE

Titolo	Prezzo
Addams Family	TEL
Aero the Acrobat	TEL
Aladdin	L. 118.000
Atomic Runner Chelnov	L. 69 000
Awesome Possum	TEL
Bare Knukle II st. ragell	L. 99.000
Batman Returns	L. 79.000
Bubsy	L. 119.000
Bull's vs Blazer	L. 119 000
Castlevania	TEL
Cyborg Justice	L. 89 000
Cool Spot	L. 119 000
Dashin Desperados	L. 116.000
Davis Cup Tennis	L. 119 000
D. Robinson Basketball	L. 79 000
Doraemon	L. 89 000
Dracula	TEL
Dragon's Fury	TEL
Ea Fifa International Soccer	TEL
Eternal Champion	TEL
F-15 Stryke Eagle II	L. 119 000
Flash Back	L. 119 000
Gauntlet IV	TEL
General Chaos	L. 109 000
Ghost n' ghouls	L. 79 000
Golden Axe III	L. 99.000
Gunstar Heroes	L. 113 000
Hockey 94	L. 119 000
Landstalker USA	L. 129 000
Last action Hero	TEL
Jungle Book	TEL
Jungle Strike	L. 119 000
Jurassic Park	L. 115 000
Kick Boxing	L. 99 000
King Of The Nonsters	L. 119 000
James Bond 007 The Duel	L. 69.000
X-Ranza	L. 99.000
Magin Saga	L. 99 000
Mc Donald Treasureland	L. 119 000
Metal Fang	TEL
Micromachines	L. 99 000
Mortal Kombat	L. 129 000
Ninja Turtles	L. 99 000
Out Run 2019	L. 79.000
Phantasy Star IV	TEL
Robocop VS Terminator	TEL
Rocket Knight	L. 99 000
Shining Force	L. 119 000
Sonic Spinball	TEL
Ultimate Soccer	L. 99 000
STREET FIGHTER II S.C.ED.	**TEL**
Super Shinobi II	L. 99 000
Thundr Force IV	L. 89 000
Technocrash	L. 99 000
T M N T. Tournament Fighter	TEL
Troubleshooter II	TEL
Wonder Boy III	L. 99 000
Sonic II	L. 79 000
Zombies	L. 109 000

Eccezionale adattatore per Mega Drive (Mega Key): permette di vedere i giochi Scart giapponesi ed americani.
L. 45.000 - L. 39.000 se lo acquisti con un gioco.

GIOCHI MEGA CD

Titolo	Prezzo
Annette again	L. 119 000
Bari Arm	L. 125.000
Cyborg 009	L. 129 000
Denin Aleste	L. 99 000
Dune	TEL
Final Fight	L. 99.000
Jaguar lxj 220	L. 99.000
Genghis Khan	TEL
Midnight Serenade	TEL
Monkey Island	L. 119.000
Night Striker III	L. 129 000
Ninja Warrior	L. 99 000
Psychic Detect. Series 4	TEL
Ranma 1/2	L. 139 000
Rise of the Dragon	L. 79 000
Sengoku Densyo	TEL
Silpheed	L. 145 000
Sonic	L. 129.000
Smiling Salesman	TEL
Super League	L. 109.000
Terminator (USA)	L. 125 000
Thunder Hawk	L. 135 000
Wolf Child	L. 89 000
Keyo Flying Squadron	L. 115.000

PC ENGINE E CD ROM

Titolo	Prezzo
Adventure Island	L. 75 000
Blood Family in Darkness	TEL
Bomberman 94	TEL
Doraemon	L. 77 000
Dragon Spirit	L. 75 000
Final Soldier	L. 65 000
Flash Hider's	TEL
Greatest Eleven	L. 69.000
Kong Fu	L. 49.000
Martial Champion	TEL
Ninja Etuk Enden	L. 77 000
Power Tennis	L. 129 000
Racing Spirit	L. 75.000
River City Ransom	TEL
S. Darius II	TEL
Sport Hockey	L. 99 000
STREET FIGHTER II	L. 119.000
The Secret Flower Garden	TEL

GIOCHI PER NEO GEO

- Fatal Fury II
- Soccer Brawl
- Super Side Kick
- Art of fighting
- 3 Count Boat
- World Heroes II 147 Mega
- Samurai Showdown
- Top Hunter 162 Mega
- Art. Of Fighting II
- Fatal Fury Special

GAME GEAR

- Mortal Kombat
- Donald Duck's Quackshot

CARTUCCE SUPERNINTENDO CARTUCCE SUPERFAMICOM

Titolo	Prezzo
Actraiser II	TEL
Aero the Acrobat	TEL
Alien 3	L. 129 000
All Japan pro Wrestling II	TEL
Alkaest	TEL
Art of Fighting	L. 174.000
Asterix	TEL
Astral Boat II (Wrestl)	TEL
Batman Returns	L. 95.000
Battletoads in BM	L. 129 000
Battle Master	TEL
Battle Toads in D. Dragon	L. 129 000
Battle Zeque	TEL
Bomberman 93	L. 139 000
Bubsy	L. 99 000
Bugs Bunny Rabbit Rampage	TEL
Captain Tsubasa IV	L. 145 000
Cyborg 009	TEL
Clay Fighter	TEL
Cool Spot	L. 129 000
Darius Force	TEL
Dracula	L. 129 000
Dragon Ball Z II	L. 139 000
Empire Strike Back	TEL
Eqinox	TEL
Family Dog	L. 109 000
Fatal Fury II	TEL
Final Set	TEL
Final Fight II	L. 119 000
Fire Embrem	TEL
Gaia Sabre (RPG)	TEL
Go fro the Ace (Tennis)	TEL
Kiki Kay Kay	L. 129 000
Hammerin Harry	TEL
Holy Stryker (RPG)	TEL
Home Alone	L. 69 000
HOKUTO NO KEN 7	**TEL**
Human Grand Prix II	TEL
J. League Soccer	L. 129.000
Jimmy Connors Tennis	L. 135 000
Jungle Stryke	L. 139 000
Yaiba (RPG)	TEL
Last Action Hero	TEL
Last Shot	TEL
Legend of Mystic Ninja II	TEL
Lost Vikings	L. 99 000
Macross	TEL
Madara II	L. 139 000
Magic Johnson	L. 119 000

CONSOLES

Console	Prezzo
Super Famicom Scart + 2 Joypad + Cavo scart	L. 419 000
Supernintendo Scart USA	L. 289.000
Supernintendo USA Scart + 2 Joypad + S. Mario	L. 349.000
Mega Drive Scart + Sonic Jap	L. 295.000
Megadrive Genesis Scart	L. 269 000
Game Gear + 2 Giochi	L. 285.000
TV Tuner	L. 199 000
Mega CD II + Gioco	L. 538 000
Mega CD II + Final Fight + Gioco	L. 599.000
Neo Geo	L. 790 000
NG Joystick per Neo Geo	L. 139.000
PC Engine GT + 2 Giochi	L. 489 000
S.CD Rom Duo-R + Gioco	L. 649.000
Mega Drive II + Gioco	L. 285.000
3Do 32 Bit	TEL

CARTUCCE SUPERNINTENDO CARTUCCE SUPERFAMICOM

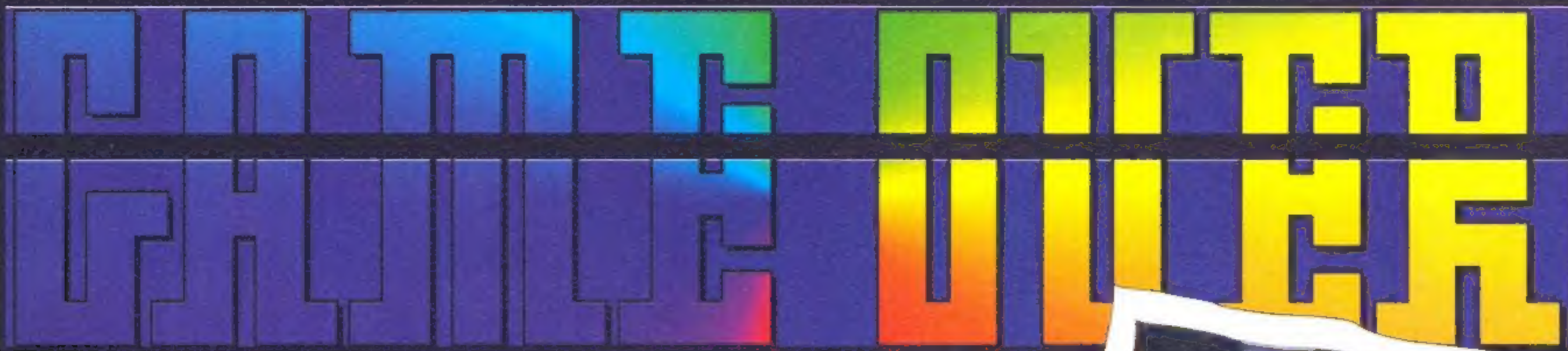
Titolo	Prezzo
Mazinga Z	L. 125.000
Megaman X	TEL
Morta kombat	L. 139 000
NBA Basketb. Bulls VS Suns	TEL
Nigel Mansel F1	L. 125.000
Plok	TEL
Pop' n' twin Bee	L. 109.000
Populous II	L. 99 000
Ranma 1/2 II	L. 159 000
Ranma 1/2 III	L. 139.000
Red Line F1 Racer	L. 124.000
Road Runner	L. 119 000
Robocop VS Terminator	TEL
Rock' n' Roll Racing	L. 129 000
Romancing Saga II (RPG)	TEL
R-Type III	TEL
Rushing Beat Shura	TEL
Sengoku	TEL
Sensible Soccer	TEL
Star fox	L. 119.000
Sonic Wings	L. 129 000
S. Chinese World	L. 159 000
S. Formation Soccer II	L. 119 000
S. F1 Circus II	TEL
S. off Road II	L. 124 000
S. Hockey 94	TEL
Super Volley Ball II	L. 119 000
Super Godzilla	TEL
Suzuka 8 Hours	L. 159 000
S. Deformed Soccer	TEL
Street fighter II Turbo	L. 159 000
Super Mario Kart	L. 149 000
S. Deformed art of fight	TEL
Super Scope Bazooka VI	L. 139 000
Tazmania Story	L. 119 000
The VII Saga	L. 139 000
Thunder Bird	TEL
T.M.N.T. Mutant Warriors	TEL
Top Gear II	TEL
Utopia	L. 129 000
WWF Royal Rumble	L. 139 000
Wing Commander II	L. 129.000
World Hero	L. 149 000
Zombies	L. 129 000

GAME BOY

- Undercover Cops
- Ninja Spirits
- Godzilla
- Tiny Toon Adv. II
- Mickey Mouse V
- Ducktales II

PACCHI OFFERTA PER MEGA DRIVE

Offerta	Prezzo
007 The Duel + Cyborg Justice + Capt. Planet	L. 149 000
Atomic Runner + Thunder Force III + Storm Lord	L. 155 000
Tazmania + Sword of Sodan + Thunder pro Wrestling	L. 149.000
Chiki Chiki Boy + Donald Duck + Micky & Donald	L. 165 000
Batman + Batman Returns + Holyfield Boxing	L. 159 000

GAME OVER

ESCLUSIVO!!! IL DIARIO DI ZIA MARISA!

In questo numero la zia più amata del mondo dei videogiochi ha deciso di sfogliare il suo album dei ricordi e presentarvi alcuni momenti della sua vita, spero che in questo modo imparerete a conoscerla meglio...

Devo ammettere che la mia infanzia non è stata una delle più felici. Nel collegio in cui ero rinchiusa non c'era tempo che per studiare e, come potete ben immaginare, a quei tempi non esistevano i Game Boy.

A questa foto sono particolarmente legata. Era il mio periodo pittorico che io chiamavo blu. Colorovavo tutto di blu, le tele, i bicchieri, le automobili, i gatti, i cavalli, i muri. Erano anni felici e spensierati, nel corso dei quali non pensavo ad altro che dare libero sfogo alla mia creatività.

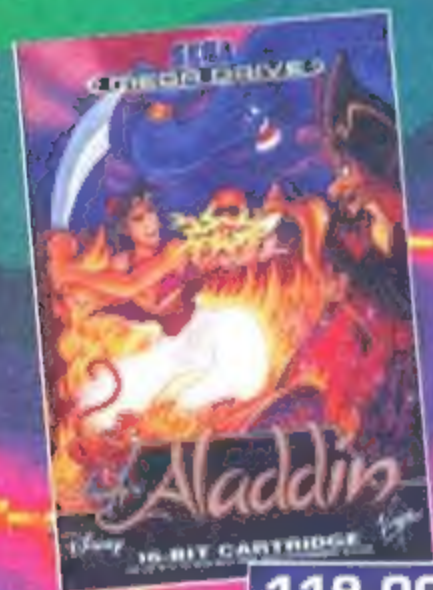
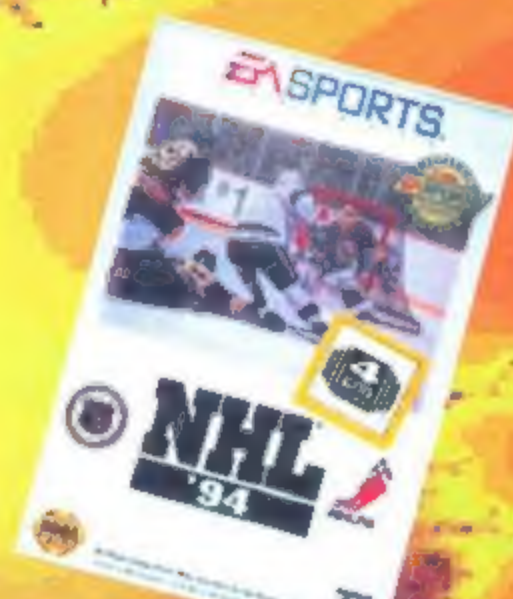
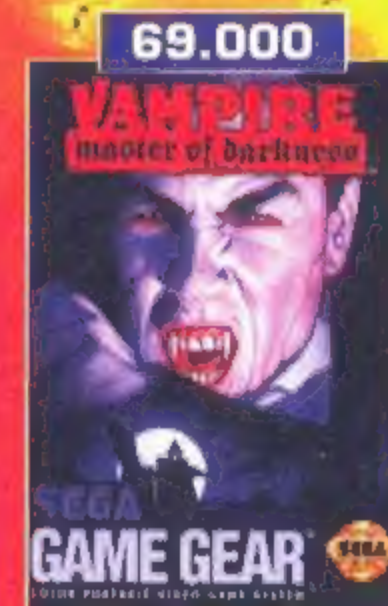
Quando decisi di darmi allo spettacolo, il meglio che riuscii a trovare fu un posto come coniglietta al club di un mio amico: Vito 'o Zozzone. Era una persona a modo, ma vestita da coniglietta non mi sentivo completamente realizzata.

Al liceo. Gli anni più belli. Si ballava il rock 'n' Roll, si beveva coca cola e si passavano pomeriggi interi nelle ultime file dei cinema a pomic... ma questa è un'altra storia. Ciao, alla prossima volta.

Le foto di questa pagina sono di proprietà di Zia Marisa, ogni loro uso non autorizzato verrà punito (a manganellate!)

VENDITA PER CORRISPONDENZA - SPEDIZ

ORDINA SUBITO TELEFONANDO ALLO (011) 40.31.114 FAXAN

APERTI DAL LUNEDI AL SABATO DALLE 9 ALLE 19,30 ORARIO CONTINUATO FAX I-

C O M P U T E R

P U N T I V E N D I T A :

C.so Francia 333/4 - TORINO

Via Tripoli 179/b - TORINO

SU RICHIESTA
CONSEGNE 24/36 ORE
CON CORRIERE ESPRESSO TNT TRACO